COMICS SIGNATURES présente :

ROY THOMAS

NEOFELIS EDITIONS

Le guide compagnon des épisodes 1970 - 1975

LES SECRETS DE L'ACIER

L'HISTOIRE DE CONAN CHEZ MARVEL !

Traduction et recherche
Stéphane Normand

Bonus édition française et iconographie
Arnaud Montagne
Frédéric Sokman

Maquette
Frédéric Stokman

Relecture
Evelyne Courtois

Couvertures
Ron Frenz (colorisation par Christian Favrelle)
Rafael López Espí

Remerciements / Thanks to
Roy Thomas, Bob McLain and Pulp Hero Press
Ron Frenz and Scott Kress at Catskill Comics

Version française du livre « Barbarian Life » Volume 1 -2018 © Pulp Hero Press

Neofelis Editions
« Collection Culture Comics » - « Les Secrets de l'Acier - tome 1 »

Covers
© Copyright 2024 Conan Properties International LLC ("CPI"). CONAN, CONAN THE BARBARIAN, CONAN THE CIMMERIAN, HYBORIA, THE SAVAGE SWORD OF CONAN, and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks or registered trademarks of CPI.
Tous les personnages et histoires présentés dans ce livre sont la propriété exclusive de leurs auteurs et éditeurs.
Les images sont la propriété de leurs auteurs ©
© Marvel 2024

© 2024 Neofelis Editions. Tous droits réservés pour tous les pays incluant la traduction française et la mise en page © Studio Neofelis

Aucun élément de cette publication ne peut être ni reproduit ni utilisé sous quelque forme que ce soit et par aucun procédé, électronique ou mécanique, y compris la photocopie et les microfilms, sans un accord écrit de l'éditeur. Les noms, les personnages, les lieux ainsi que les évènements présents dans cet ouvrage sont le fruit de l'imagination de l'auteur ou ont été utilisés fictivement. Toute ressemblance avec des personnes réelles, vivantes ou mortes (à part dans un but satirique) serait pure coïncidence.

Neofelis Editions
37, boulevard de Mostaganem 13009 Marseille
www.neofelis-editions.com - neofelis13@live.fr

Dépôt légal : mars 2024 - Imprimerie Typo'Libris (France)
Couverture 1- tirage de 200 exemplaires : peinture originale par Rafael López Espí pour « Relatos Salvajes Conan n°28 »
ISBN : 979-10-90314-58-0 EAN : 9791090314580
Couverture 2 - tirage de 500 exemplaires : crayonné par Ron Frenz, couleurs par Christian Favrelle
ISBN : 979-10-90314-59-7 EAN : 9791090314597

Introduction

Vous vous apprêtez à lire un compte rendu détaillé des travaux effectués en coulisses au cours des cinq premières années (grosso modo) du comic en couleurs Conan the Barbarian, publié chez Marvel entre 1970 et 1975 ; plus précisément ses cinquante-trois premiers numéros.

Ces dernières années, j'ai eu la satisfaction (et, dans une certaine mesure, la gratification financière) de voir quelques-uns de mes héros, vilains et concepts, à la création desquels j'ai contribué chez Marvel Comics (et même chez DC Comics), prendre leur essor dans des films à succès et des séries populaires à la télévision et sur Netflix : en ce qui concerne Marvel, Wolverine, Havok, l'adamantium, Banshee, Vision, Ultron, Iron Fist, Luke Cage, Yellowjacket [Pourpoint Jaune, Veste Jaune], M'Baku, le domicile de Doctor Strange dans Greenwich Village, ainsi que Carol Danvers (la future Captain Marvel) et Morbius le vampire vivant. Sans parler d'Obsidian, Hazard, Artemis (qui devrait bientôt devenir Tigress, m'informe-t-on) et peut-être deux ou trois autres sur la chaîne WB de DC Comics, soit avec des acteurs, soit en dessins animés.

Malgré tout, je n'ai jamais eu autant de plaisir à écrire les aventures d'un personnage qu'avec Conan le Cimmérien, la création littéraire de l'étrange mais talentueux Texan que fut Robert E. Howard.

Par conséquent, lorsque Bob McLain (de la maison nouvellement lancée Pulp Hero Press) prit contact avec moi au début de l'année pour me dire que j'aurais la possibilité de raconter sous forme de livre « l'histoire du Conan the Barbarian de chez Marvel », je lui répondis que j'avais déjà écrit sur le sujet dans les années 1990, dans à peu près une centaine d'articles que je serais heureux de reprendre afin de l'aider à les compiler, pour la première fois, en un seul volume.

Ces textes furent rédigés pour Planeta/Forum, un éditeur espagnol de comics qui, à l'époque, avait initié l'ambitieux projet de réimprimer au minimum les cent premiers numéros du Conan el Barbaromarvélien, un magazine qui, plusieurs années avant, avait diffusé des traductions espagnoles de la jeune (en ce temps-là) saga scénarisée par votre serviteur et illustrée par une poignée d'artistes de grand talent. Antonio Martin, alors rédacteur en chef de Planeta/Forum, m'avait demandé d'écrire un article traitant de chaque numéro américain d'origine, à paraître dans les éditions des années 1990.

Le hic, c'est que mes articles n'avaient évidemment été imprimés qu'en espagnol et, qu'avec mon imprévoyance coutumière dans ce genre de choses, je n'avais pas pris la peine de conserver les originaux écrits en anglais. Heureusement, mon épouse Dann, qui a la tête sur les épaules, parvint à me convaincre que, si je fouillais dans les classeurs pleins à craquer de mon bureau, j'en dénicherais probablement un certain nombre. Et elle avait raison, comme si souvent. Les versions originales – entre deux tiers et trois quarts des articles – existaient encore, éparpillées çà et là, prêtes à être retapées pour le nouveau livre et, jusqu'à ce jour, non disponibles en langue anglaise. (Bien évidemment, cela m'est arrivé de raconter la venue au monde de certains de ces numéros ailleurs mais jamais de manière aussi longue et jamais avec autant de détails que dans les textes présents.)

Qu'en est-il alors des articles « perdus » n'ayant vu le jour que dans les traductions publiées en espagnol ? Eh bien, il se trouve que l'un de nos meilleurs amis, à Dann et moi, est l'estimable Pat Mason, professeure de langue et littérature espagnoles à l'université de Caroline du Sud, à Columbia. Pat et son époux Don Rosick, un Texan s'intéressant quelque peu à REH, nous avaient accompagnés, ma femme et moi, à l'édition 2006 du festival Robert E. Howard Days qui se tenait à Cross Plains, au Texas, à l'occasion du centenaire de l'écrivain (et du soixante-dixième anniversaire de sa mort), et où j'étais l'invité d'honneur. Alors Pat s'était dit que ça pourrait être amusant (quoique amusant en mode ardu) de retraduire en anglais ceux des articles qui n'étaient disponibles qu'en espagnol.

Bien sûr, une fois son travail terminé, le langage précis que j'avais initialement utilisé dans chaque section ne se retrouvait plus, mais Pat est une traductrice douée et suffisamment au fait de mes rythmes discursifs, après un quart de siècle de fréquentation, pour qu'au final, l'ouvrage achevé, je ne puisse quasiment

plus faire la différence entre mes versions originales et ses restitutions de l'espagnol ! Pat est l'héroïne discrète de ce livre, à ceci près que le paragraphe ci-dessus représente un effort insuffisant pour chanter ses louanges. C'est aussi une bonne amie qui a fait plus que ce qui était demandé, jusqu'à comparer les citations insérées dans les articles avec les termes exacts écrits dans les comics Marvel de départ.

Ces articles sont d'un abord facile, sauf en quelques endroits où une explicitation s'imposait.

Tout d'abord, j'en ai profité (alors que je travaillais à la relecture) pour réécrire, clarifier voire corriger quelques lignes où cela s'avérait indispensable. De temps en temps, j'ai ajouté une ligne ou deux afin de donner un surcroît d'informations qui, à mon sens, manquaient lors de la première rédaction.

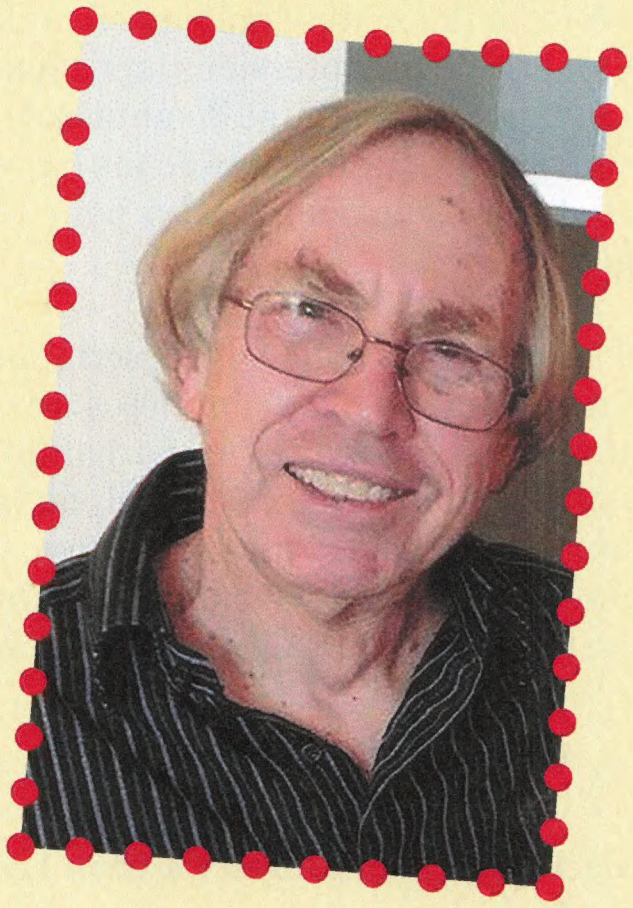
Ensuite, j'ai réécrit la première section, qui traite de Conan the Barbarian n°1 et de l'acquisition en 1969-70, par Marvel, des droits nécessaires à la publication d'un magazine mettant en vedette le Cimmérien, avec pour résultat un texte plus développé, dépassant la longueur (déjà double) qui avait été la sienne dans Conan el Barbaro n°1. D'une manière générale, j'ai à nouveau fait figurer un certain nombre de détails que j'avais dû retrancher dans les années 1990 pour des raisons de place.

J'espère ainsi que vous m'accompagnerez dans cette exploration des cinquante-trois premiers numéros de Conan the Barbarian (le reste de ma première période sur ce titre sera traité dans le deuxième volume de cette série). Vous allez faire connaissance non seulement avec les créations de Robert E. Howard, toutes prééminentes qu'elles soient, mais également avec des créations et concepts venus d'autres plumes renommées comme John Jakes, Michael Moorcock, James Cawthorn, Michael Resnick et Gardner F. Fox. Vous recevrez en outre des informations sur les merveilleux artistes qui m'ont aidé à insuffler en Conan sa toute première vie quadrichromique, je veux parler en particulier de Barry Windsor-Smith, John Buscema et Gil Kane.

Il me faut souligner, dès le départ, que ceci constitue, de facto, ma perspective personnelle en matière de conanologie. Les autres écrivains et dessinateurs mentionnés ci-dessus peuvent avoir, et ont parfois eu, leurs vues propres des quoi, quand, pourquoi et comment relatifs au Conan the Barbarian de Marvel.

Ceci est le livre où je développe les miennes.

VOTRE DÉVOUÉ ROY



1) La venue de Conan

« Sache, ô prince... »

Lorsque l'éditeur Planeta-DeAgostini/Comics Forum entreprit la tâche herculéenne de faire paraître une édition nouvelle et intégrale des cent premiers numéros de la série Conan the Barbarian publiée par Marvel, j'acceptai de leur écrire une série régulière d'articles qui, volume par volume, donneraient des détails sur l'histoire de cette édition, en incluant son positionnement spécifique dans la chronologie de Conan. À peu près à la même époque, Richard Ashford, rédacteur chargé du nouveau magazine Marvel Conan Classic, me demanda de lui fournir des textes similaires dans le cadre de cette série de réimpressions (série qui, hélas, ne connut qu'une douzaine de numéros). Ce fut donc un plaisir pour moi que de me lancer dans ce projet, parallèlement à celui pour l'éditeur espagnol.

Cette série a pour objet la description, non seulement des origines du héros et de ses aventures dans Conan the Barbarian, mais aussi de notre méthode de travail, de la façon dont nous en sommes venus à créer une version en bandes dessinées de Conan et de ce que nous en pensions à l'époque, il y a tant d'années..

« Un âge insoupçonné... »

Le rédacteur en chef de Marvel, Stan Lee, avait l'habitude de dire que les véritables rédacteurs des comics Marvel, c'étaient les lecteurs, et ce ne fut jamais aussi vrai que dans le cas de Conan the Barbarian.

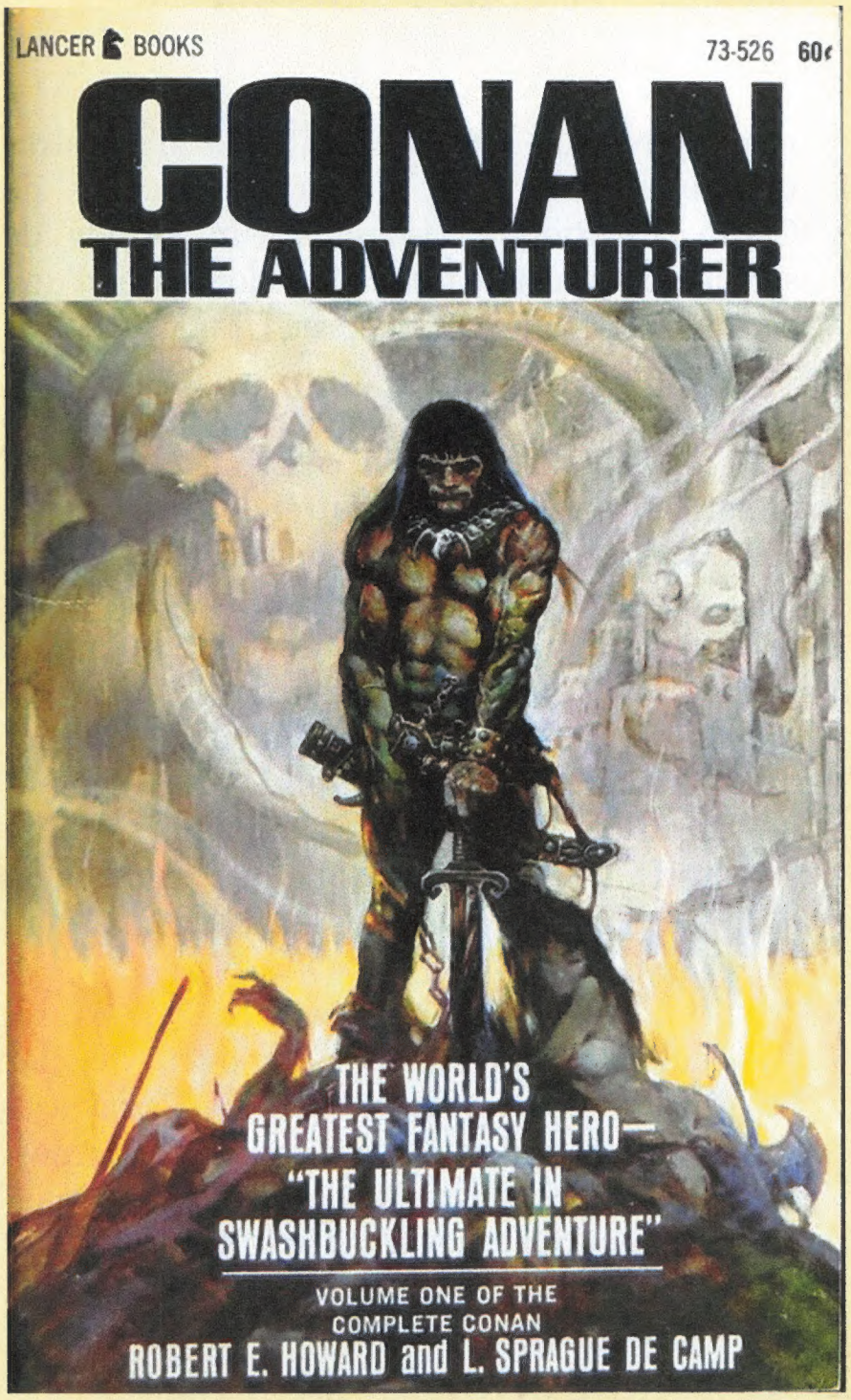
En 1969, quand j'étais rédacteur adjoint (numéro deux dans la hiérarchie Marvel telle qu'elle était alors constituée), nous reçûmes pas mal de lettres nous demandant de réaliser des adaptations en bandes dessinées de personnages et de créations issus de la littérature populaire et qui paraissaient dans des livres au format poche. Les plus sollicités étaient Tarzan et John Carter de Mars (Edgar Rice Burroughs), Le seigneur des anneaux (Tolkien), Doc Savage (Lester Dent / « Kenneth Robeson ») et Conan le Cimmérien (Robert E. Howard) ou quelque autre série d'heroic fantasy.

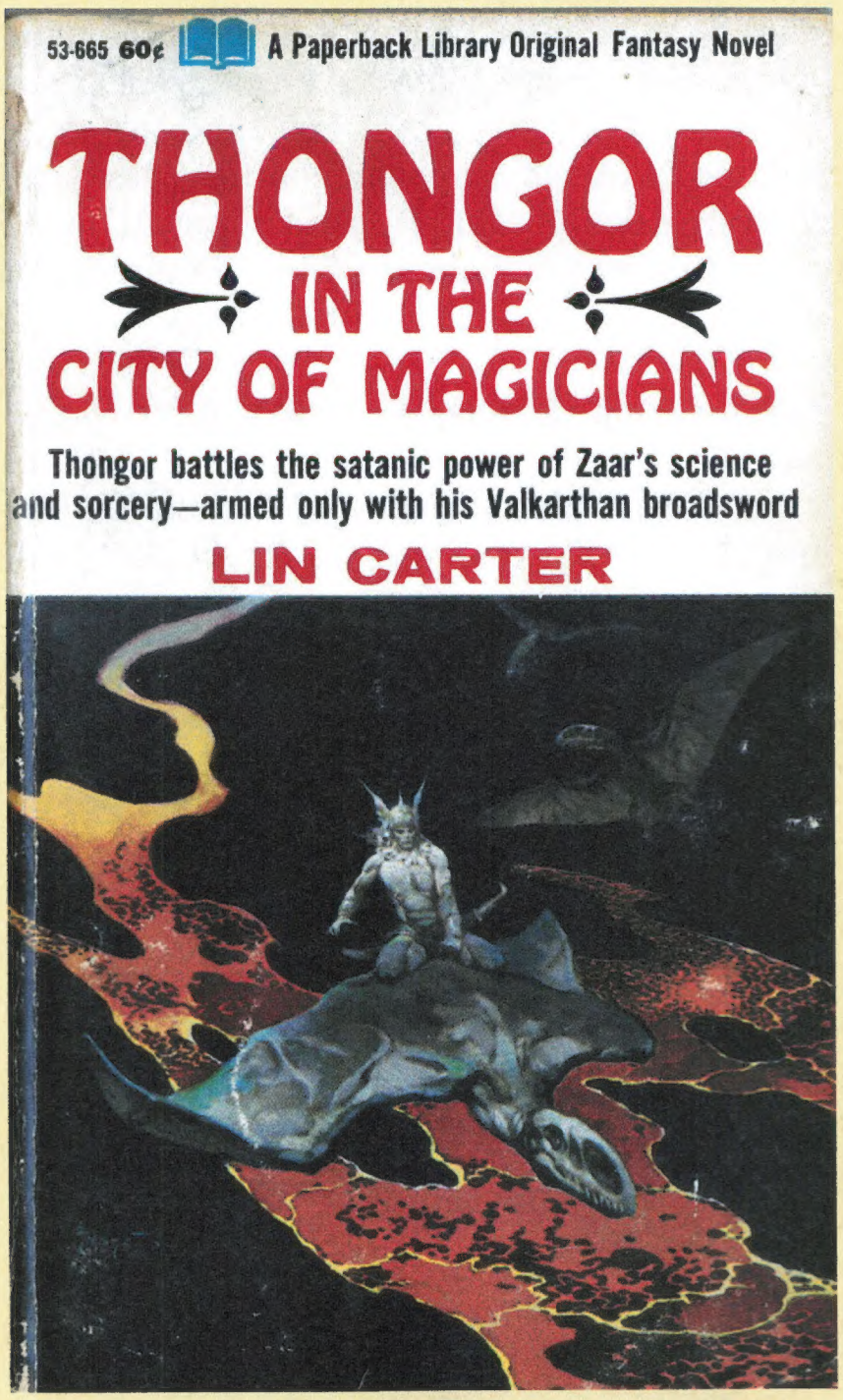
Nous prîmes au sérieux toutes ces suggestions parce que Stan et moi voulions élargir les frontières du comic book et publier des histoires dans des genres autres que les super-héros. À cette époque, j'avais acheté tout ce que Lancer avait sorti, dans les années 1960, en romans de poche mettant en vedette Conan, principalement pour leurs couvertures réalisées par Frank Frazetta, mais je n'avais pas encore fini de lire la moindre histoire. Quand j'avais acheté le premier volume, Conan the Adventurer, en 1966, j'avais jeté un œil vite fait à la quatrième de couverture et repéré une mention de « l'Atlantide ». Après cette lecture rapide, je m'étais dit que Conan devait être un personnage du genre John Carter de Mars, évoluant dans des décors de science fantasy. Mais, en parcourant les premières pages de la première histoire d'Adventurer, « The People of the Black Circle » (« Le peuple du Cercle Noir »), je ne tombai que sur un féroce chef de clan des collines dans un quelconque royaume (« Vendhya ») aux allures d'ersatz de l'Inde précoloniale, qui balançait sur son épaule une princesse récalcitrante puis s'en allait avec elle pour en tirer une rançon. Avec, en outre, une pincée de magie sinistre qui lui permettait de tuer ses captifs. Déçu, je remis le poche sur une étagère de mon appartement ; les volumes suivants viendraient grossir la rangée sans que je prenne davantage la peine d'explorer leur contenu.

Pourtant, à un moment donné vers la fin des années soixante, je lus bel et bien, et en entier, mon premier roman d'heroic fantasy : c'était Thongor in the City of Magicians (Thongor et la Cité des magiciens), de Lin Carter, agrémenté d'une magnifique couverture de Frazetta dépeignant un personnage très conanien en train de chevaucher un ptérodactyle géant au-dessus d'une mer de lave en fusion. (Par la suite, j'ai possédé la peinture d'origine pendant facilement plus d'une dizaine d'années.) Si le style de Carter s'inspirait beaucoup des auteurs de pulps (Edgar Rice Burroughs et, je suppose, Robert E. Howard, etc.), du moins se rapprochait-il de ce que je m'étais d'abord attendu à trouver chez Conan. Plus tard, je m'apercevrais que la série des Thongor était en fait un mélange de Conan et de John Carter.

En attendant, nos lecteurs nous convainquirent que publier un comic d'heroic-fantasy n'était peut-être pas une si mauvaise idée.

Bon, en temps habituel, cela aurait voulu dire créer des protagonistes originaux, comme cela avait été le cas pour Fantastic Four, Amazing





Spider-Man, etc. Mais là, pour une raison inconnue, Stan et moi partîmes du principe que nous devions obtenir les droits et adapter un personnage préexistant en nous basant sur une des diverses séries d'heroic fantasy alors disponibles dans les librairies. Cela impliquait de convaincre le ladre éditeur de Marvel, Martin Goodman, de bien vouloir débourser de l'argent pour les droits d'adaptation. Une chose qu'il ne faisait avec aucun autre de nos magazines.

Stan me demanda de rédiger à l'attention de Goodman une note de deux ou trois pages qui exposerait les raisons pour lesquelles ce genre de comic pourrait bien se vendre. J'y insistai sur le fait que le protagoniste serait un héros musclé, même s'il n'avait ni super-pouvoirs ni costume voyant. J'expliquai qu'on y trouverait aussi des monstres terrifiants, des méchants spectaculaires et beaucoup de jolies filles. (Je ne pensai pas que ce fût une bonne idée de mettre l'accent sur le côté « sorcellerie » dans la mesure où la seule incursion de Marvel dans ce domaine, Dr. Strange, ne donna jamais lieu à des ventes record. Je ne mis pas non plus en avant le fait que le décor ne serait pas le monde moderne mais quelque chose comme un mélange de Moyen Âge et d'Antiquité.)

Je ne saurais dire pourquoi, mais ma note fit bonne impression sur Goodman et celui-ci nous donna l'autorisation d'offrir une toute petite somme d'argent (150 $) par numéro afin d'acquérir les droits du personnage d'heroic fantasy de notre choix. Ainsi, porte-parole de Marvel, j'entamai des négociations pour les droits de... Thongor du continent perdu de Lémurie !

« Mystérieuses tours arachnéennes... »

Oui, c'est vrai. Le premier héros vers lequel nous nous tournâmes était la récente création de Lin Carter. Thongor était déjà apparu dans plusieurs romans de poche. Stan et moi étions persuadés que nous ne pourrions pas proposer assez d'argent pour nous réserver Conan, qui était clairement le patron du genre. (J'avais quand même lu assez d'introductions écrites par Lyon Sprague de Camp dans les différentes éditions populaires de Conan pour savoir que sa carrière de héros avait débuté dans le magazine pulp Weird Tales, au cours des années 1930, et que les textes de Robert E. Howard étaient

des réimpressions d'intrigues vieilles de trente ans.) Et puis je revois Stan en train de dire que, de toute manière, il préférait « Thongor » à « Conan », pour ce qui était du nom. Il allait même jusqu'à apprécier davantage « Kull », l'état-civil d'une création similaire antérieure quoique moins significative de REH, à « Conan ». Je suppose qu'avoir fait de Thongor in the City of Magicians ma première lecture d'heroic fantasy fut aussi pour quelque chose dans le choix.

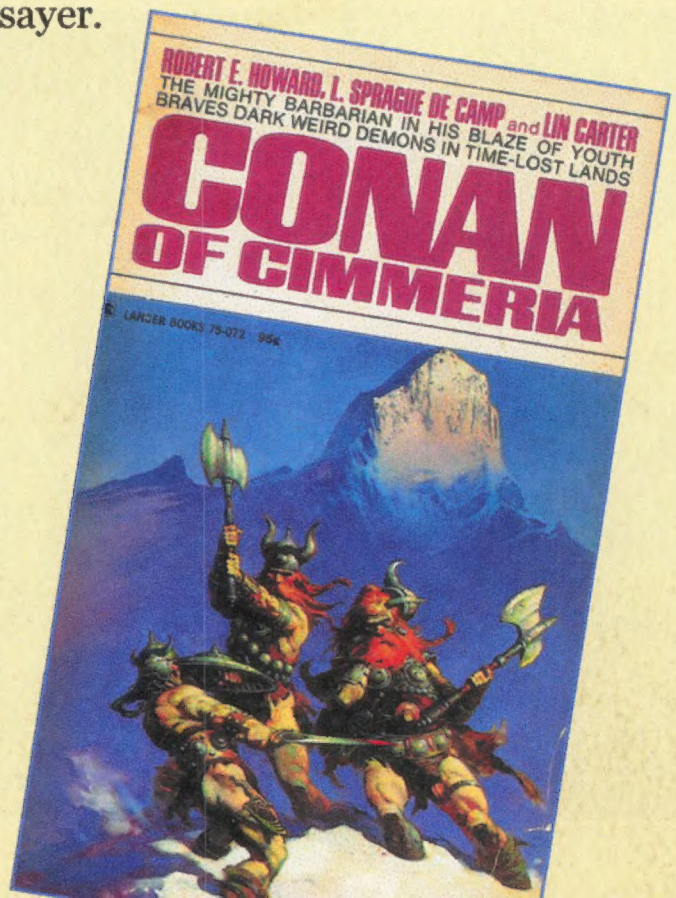
Cela dit, même si Lin Carter, que je connaissais de vue, montra de l'intérêt pour un comic consacré à Thongor, son agent, Henry Morrison, traîna la jambe. Pas étonnant, vu la somme dérisoire que nous offrions. Cent cinquante dollars US en 1969, ça représentait beaucoup plus d'argent qu'aujourd'hui mais, pour autant, ce n'était pas non plus une somme énorme. Il était clair que Morrison espérait nous voir doubler ou tripler notre offre. Manifestement, il n'avait jamais croisé Martin Goodman. Cet obstacle initial finit par me frustrer, au bout d'un petit moment. Morrison ne déclina jamais l'offre. Il ne fit... qu'attendre et temporiser.

Et puis un soir, fin 1969, j'achetai le dernier roman en date de Conan, dont le titre était Conan of Cimmeria. Comme quasiment tous les autres, il affichait une couverture de Frazetta à couper le souffle ; quant au contenu, c'était un assemblage d'histoires originales d'Howard, remontant aux années trente, et d'histoires inédites écrites surtout par L. Sprague de Camp, mentionné ci-dessus (un auteur de science-fiction et de fantastique jouissant d'une certaine notabilité) et, surprise : Lin Carter.

On trouvait également, dans certains livres de cette collection, des récits écrits par Howard dans lesquels le surnaturel et l'aventure avaient été repris et légèrement retouchés par de Camp pour en faire des histoires de Conan, ce qui contribua à augmenter le nombre de poches que Lancer pouvait au final tirer de ce qui n'avait été au départ que quelques dizaines de Conan signés REH, d'une longueur allant de textes très courts à un roman à part entière (Hour of the Dragon, quelque peu revu par de Camp et publié chez Lancer sous le titre Conan the Conqueror).

Jusqu'alors, j'avais surtout parcouru vite fait les introductions, rédigées par de Camp, qui servaient de préfaces à chacun des volumes. Mais, à peu près à cette époque, je me penchai vraiment sur quelques-unes et je découvris à la fois un personnage intéressant et un écrivain de vrai talent. Alors, peut-être à cause de mon impression grandissante que nous n'allions nulle part avec l'agent de Carter, je lus cette fois d'un bout à l'autre l'intro de de Camp, longue de plusieurs pages. Vers la fin, je tombai sur la mention d'un certain Glenn Lord, présenté comme l'« exécuteur testamentaire » des biens littéraires de Robert E. Howard. Il y avait même son adresse : une boîte postale à Pasadena, au Texas.

Sur un coup de tête, je décidai d'écrire une lettre à ce Lord. Pourquoi ne pas tenter l'affaire avec Conan plutôt que vouloir obtenir une imitation ? En tout cas, ça ne coûtait rien d'essayer.



À ma grande surprise et à mon grand plaisir, le courrier que me renvoya Lord exprimait son accord pour la petite somme que nous offrions, approuvant une suggestion que j'avais faite dans mon envoi, à savoir qu'un comic book doté d'un lectorat à six chiffres permettrait de trouver un nouveau et plus large public pour Conan (et Robert E. Howard), ce qui, en boucle, attirerait de nouveaux lecteurs vers les romans de poche.

Au cours de la même période, j'appris que d'autres tentatives récentes de lancer un magazine avec Conan comme protagoniste avaient été faites. L'une d'elles venait de mon nouveau collègue de comics et ami Gil Kane ; c'était au moment où il avait finalisé son roman graphique (au format magazine) His Name Is Savage. Glenn, de son côté, avait également essayé de placer une série Conan chez Warren Publications, dans leurs magazines de bandes dessinées Creepy et Eerie, mais aucune de ces initiatives n'avait donné de résultats concluants. Conan était donc clairement une occasion à saisir !

« Tombes protégées par les ombres... »

Glenn accepta l'offre de Marvel... et je me retrouvai immédiatement face à un dilemme. Du fait que j'étais scénariste sur The Avengers, The Incredible Hulk et quelques autres titres Marvel en plus de mes fonctions de rédacteur, je n'avais pas sérieusement pensé à écrire moi-même la série Conan. Je n'étais même pas un grand fan d'heroic fantasy bien que j'aimasse désormais le genre, en tout cas lorsqu'il était écrit par REH. À l'instant où je commençai à bien me pencher sur ses histoires, je m'aperçus qu'Howard (un Texan, comme l'avait été Glenn Lord) avait possédé un sens très sûr de l'intrigue et une phraséologie souvent poétique au beau milieu de la prose ampoulée en vogue à l'époque. Conan lui-même était une fripouille sympathique, un voyageur, soldat de fortune, pas meilleur que ce qu'il avait à être et qui, au fil du temps, passe de voleur crevard à roi usurpateur.

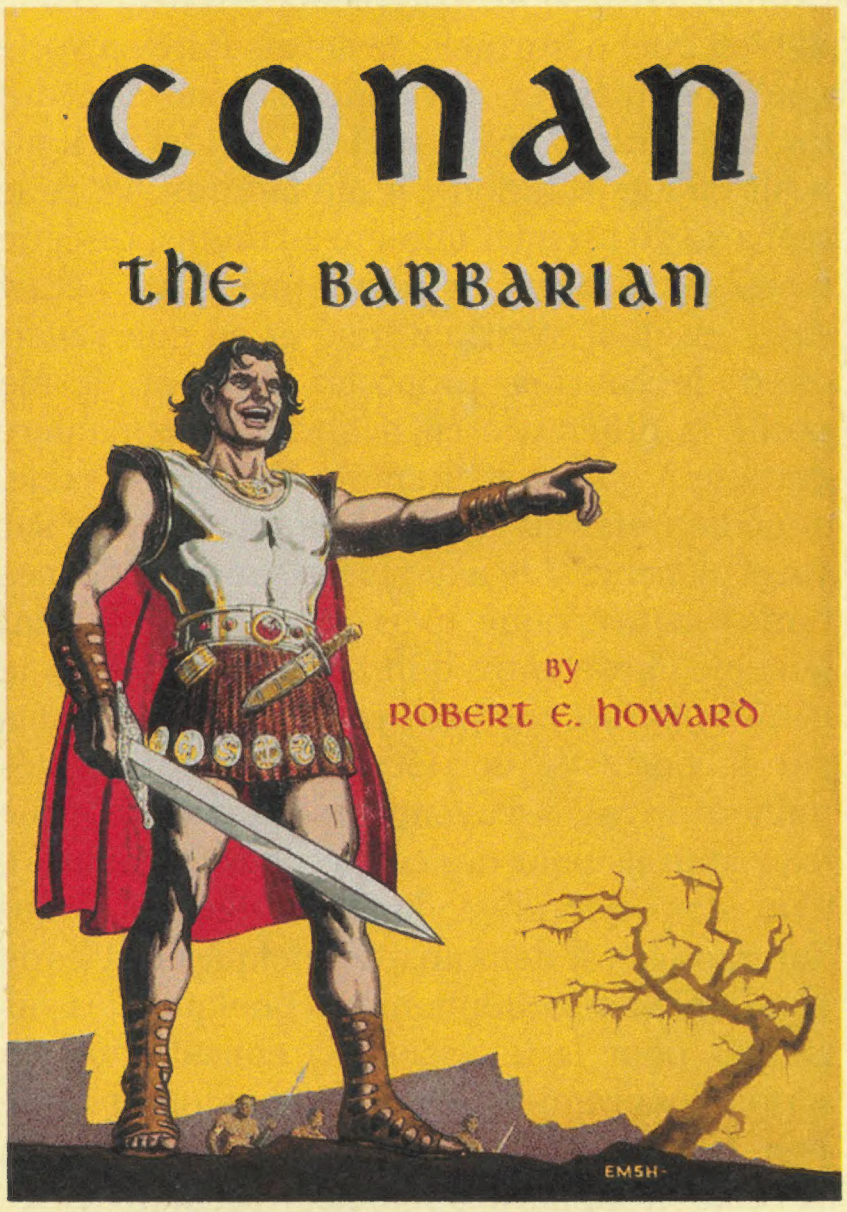
Mais, dans mon enthousiasme, je m'étais laissé emporter par les négociations avec Glenn Lord. Honteux de la ridicule somme autorisée par Goodman, j'avais proposé à l'exécuteur littéraire de REH deux cents dollars par numéro, au lieu de cent cinquante ; en d'autres termes, une augmentation d'un tiers ! Si bien que, désormais, je devais faire en sorte que Goodman ne revienne pas sur l'accord informel entre Lord et moi. Je décidai qu'il n'y avait qu'une solution : il me faudrait écrire le scénario du premier numéro au moins. De cette manière, si notre éditeur remarquait l'écart entre ce qu'il avait autorisé et ce que j'avais offert, je pourrais proposer de payer de ma poche la différence en m'attelant de manière gratuite à quelques numéros de ce magazine, qui comprendrait chaque fois une histoire sur vingt planches. (Je n'ai plus le souvenir de mes tarifs à cette époque, mais c'était probablement quelque chose entre quinze et vingt dollars la planche.) C'est ainsi que j'entrai plus ou moins par la porte de derrière dans l'écriture des milliers de pages d'aventures conaniennes (que je produirais pour des comics, des magazines), d'un strip quotidien dans un journal et qui durerait plus de deux ans, de quelques vinyles de type feuilleton radiophonique, quelques dessins animés pour la télévision, la consultation du script du premier Conan cinématographique avec Arnold Schwarzenegger et la corédaction des cinq premiers brouillons du second.

« C'est en cette contrée que vint Conan... »

Je n'eus jamais le moindre doute sur ce que serait le meilleur titre pour cette nouvelle série même si Conan the Barbarian (qui reçut l'accord de Stan quand je le suggérai) n'était pas, quand j'y repense, le choix obligé que cela eût pu paraître.

Conan avait fait sa première apparition publique en 1932 dans le magazine Weird Tales. Au moment de sa mort en 1936, Howard avait écrit approximativement deux douzaines d'histoires de Conan. Certaines, néanmoins, ne furent publiées que plusieurs dizaines d'années après sa disparition. Dans ces aventures, REH appelait son héros tout simplement « Conan » ou « Conan le Cimmérien », souvent qualifié de « barbare », mais jamais, du moins d'après mes recherches, la séquence de trois mots « Conan le barbare » n'y avait été utilisée. Pas une fois.

Dans les années cinquante, Gnome Press, une petite maison fondée par Martin Greenberg, avait ressorti les aventures de Conan dans une série de livres cartonnés, et Greenberg avait intitulé l'un d'eux Conan the Barbarian.



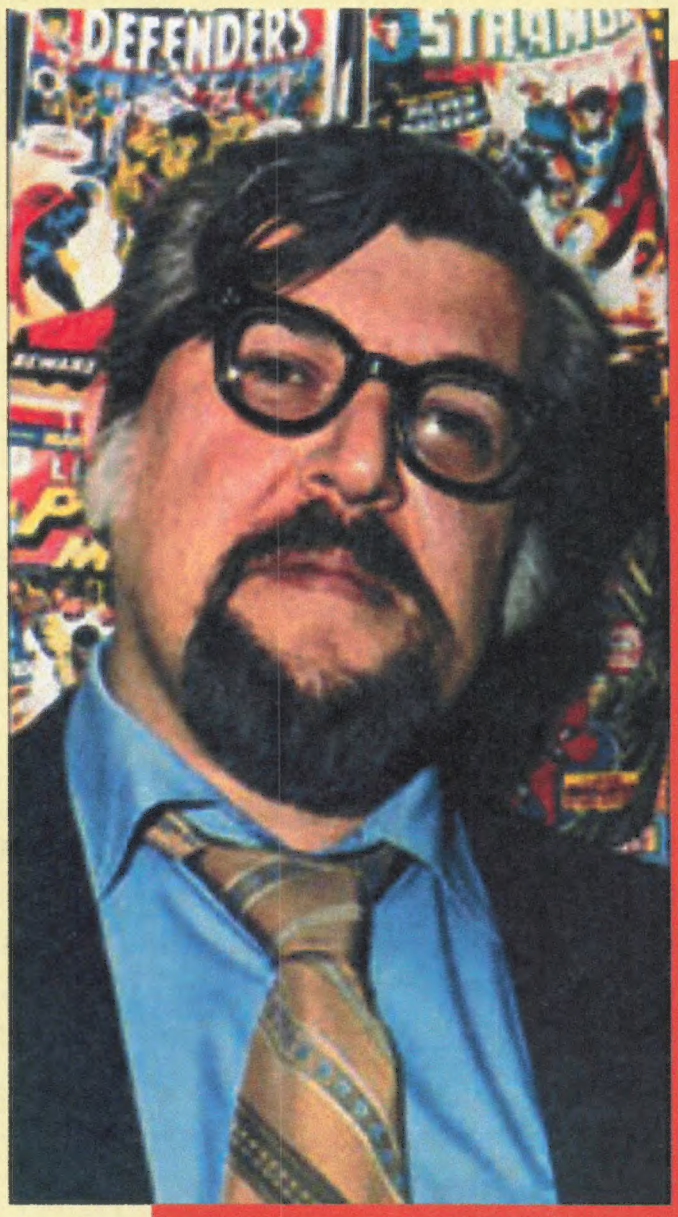
Après que la plupart de ces textes eurent été réimprimés dans une poignée de livres, ce fut également Greenberg qui avait demandé à L. Sprague de Camp de réécrire quatre histoires d'Howard, où Conan ne figurait pas, pour les transformer en exploits du Cimmérien, dans le cadre d'une parution chez Gnome appelée Tales of Conan.

Ce qui, en gros, avait amené de Camp à retoquer les histoires de Conan pour les éditions au format poche de Lancer Books, au milieu des années soixante. De plus, et afin d'éviter toute confusion avec les éditions Gnome antérieures et différentes, aucun des Lancer ne porterait de titre déjà utilisé par Gnome. Du coup, la désignation Conan the Barbarian était disponible pour les comics Marvel. Glenn Lord avait été nommé exécuteur littéraire d'Howard à peu près à la même époque parce que de Camp voulait éviter ce qui eût été perçu comme un conflit d'intérêts si lui-même avait accepté cette charge. Glenn était fan de REH ; en 1957, il avait sorti la toute première compilation de poèmes écrits par Howard sous forme de ballades et dont le titre était Always Comes Evening. En 1969 – mais ça, je ne l'ai pas su tout de suite – Lord et de Camp étaient en désaccord et Glenn s'était rendu compte qu'il avait légalement le droit de signer un contrat avec Marvel sans s'occuper de verser à de Camp une part des bénéfices. Après tout, l'accord que nous avions conclu, non seulement ne permettait pas à Marvel d'adapter les histoires de de Camp/Carter, ni même celles écrites par Howard lui-même, mais seulement d'utiliser le personnage dans des aventures inédites.

Mais ça, ce serait pour plus tard. Sur l'instant, une fois les signatures apposées, Stan et moi discutâmes : nous n'avions aucun doute quant à celui qui serait le plus à même d'illustrer les hauts faits du jeune Conan dans sa toute nouvelle existence en bandes dessinées.

Son nom ?

John Buscema.



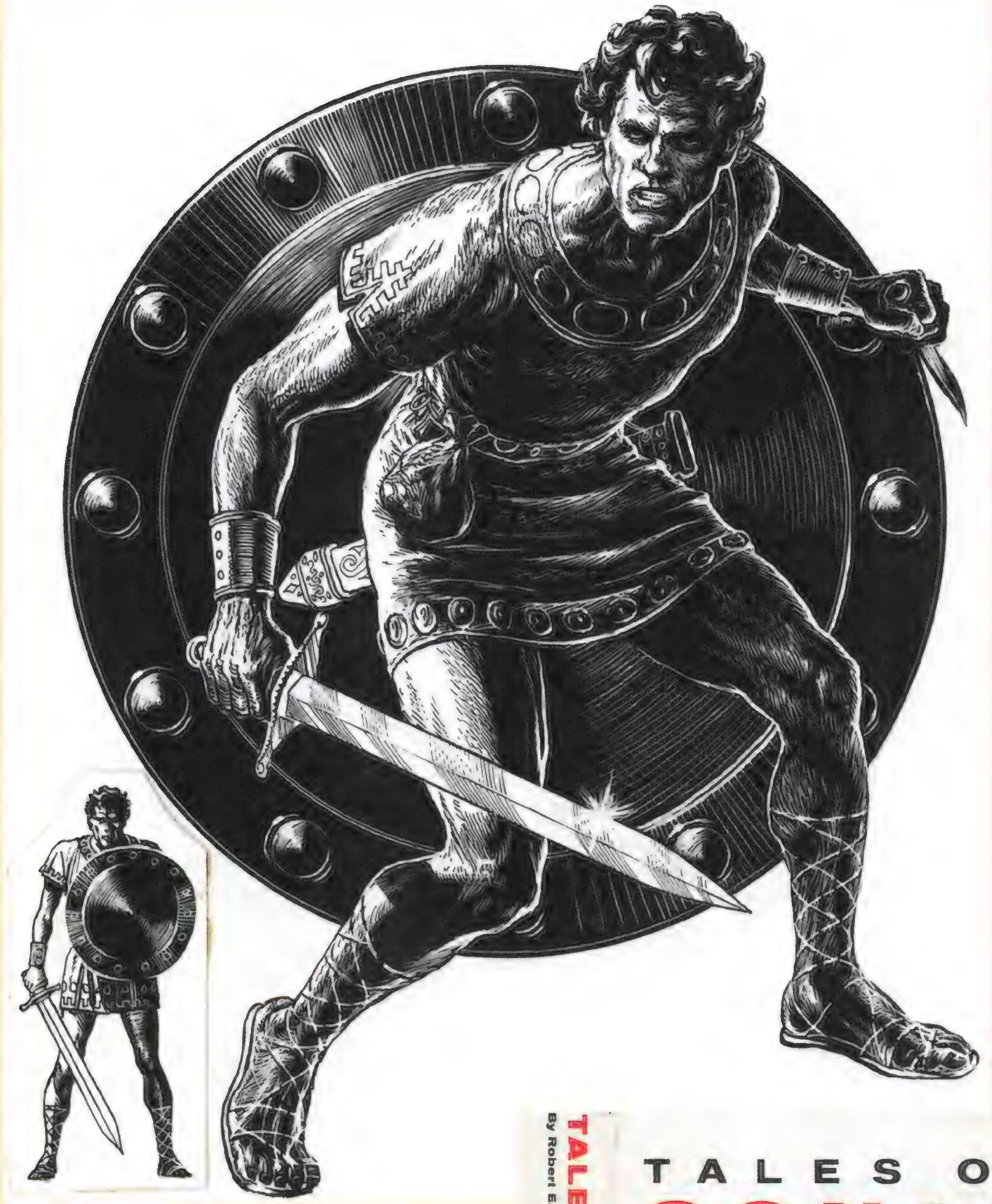


Illustration originale par Ed Emshwiller et, à droite, la couverture imprimée (Gnome Press).

« Epée au poing... »

Dans ce temps-là, John Buscema n'était pas simplement un des dessinateurs les plus populaires de Marvel ; c'était aussi un des meilleurs dessinateurs dans le milieu des comics, sans contestation. Lui et moi avions travaillé ensemble sur The Avengers et Sub-Mariner et je me disais qu'il serait parfait pour Conan. Comme il ne connaissait pas très bien le personnage, je lui envoyai par la poste un ou deux de mes romans Conan, chez lui, à Long Island. John s'éprit immédiatement du protagoniste, de ses aventures, et dit qu'il avait très envie de dessiner Conan the Barbarian. À ce moment, j'avais enfin lu toutes les histoires du Cimmérien publiées en romans et rédigé le premier numéro : une intrigue originale, comme convenu, mais basée sur des éléments tirés des textes d'Howard. Je ne me rappelle plus si ce synopsis, qui tenait sur trois pages, avait été ou non envoyé à John ; si ce n'avait pas été le cas, il allait bientôt l'être.

Et là, soudain, nous rencontrâmes une difficulté inattendue. L'éditeur Goodman n'avait pas remarqué – ou du moins il n'avait pas dit qu'il avait remarqué – que j'avais proposé aux successeurs d'Howard un tiers de plus que ce que j'avais été autorisé à faire mais, qu'il l'ait vu ou non, il informa Stan de manière abrupte qu'il voulait maintenir aussi bas que possible les coûts du nouveau comic. Par conséquent, nous ne pouvions plus y affecter de dessinateurs Marvel avec des tarifs plus élevés. On le comprend aisément, cela ne disait rien à John Buscema d'accepter un tarif plus bas pour le « privilège » de dessiner Conan. Il se retira donc, bien qu'à contrecœur, et nous dûmes trouver un autre artiste.

« Aux accès de mélancolie démesurés... »

Les considérations économiques nous forcèrent également à tirer un trait sur une autre possibilité, Gil Kane (qui, finalement, deviendrait le deuxième dessinateur du Conan de Marvel). Gil et moi avions discuté de Conan et Howard au moment où nous mettions au point des intrigues pour le coup de jeune donné à Captain Marvel, sur lequel nous travaillions alors, parce que Gil avait toutes les éditions cartonnées de Gnome Press et que c'était un fameux promoteur de l'œuvre howardienne. Plus tard, en fait, à la suite de nos diverses conversations, Gil déclara à différentes personnes (en particulier son ami du Connecticut Ron Goulart, auteur de science-fiction et de romans policiers, qui, lui-même, le rapporta comme avéré dans plusieurs de ses histoires des comics) que c'était grâce à lui que Marvel avait adapté Conan. Je comprenais pourquoi Gil pensait cela, mais c'était en réalité le courrier des lecteurs plus notre sens, à Stan et moi, des nouvelles frontières à conquérir qui nous avait menés à Conan. Gil avait été davantage un meneur très intelligent et cultivé, ce qui ne veut pas dire que je n'appréciais pas sa contribution.

Bien que Stan n'ait jamais eu sur le style graphique de Kane une opinion aussi haute que la mienne, je serais intervenu en faveur de ce dernier pour l'affecter à Conan mais, malheureusement, même si ses tarifs n'étaient pas aussi élevés que ceux de Buscema, ils étaient très au-dessus de nos moyens. Nous ne pûmes donc donner suite, en dépit de l'appréciation fine qu'il développa et dont je profitai, pendant les premiers jours de Conan the Barbarian. Il me semblait que toute aide serait la bienvenue !

Stan proposa alors deux artistes chevronnés de Marvel comme éventuels dessinateurs de Conan : Don Heck et Dick Ayers. J'avais travaillé avec eux (sur Sgt. Fury et The Avengers respectivement) et j'admirais leur talent mais je dis à Stan que, selon moi, ils n'étaient ni l'un ni l'autre faits pour ce comic. J'ajoutai que, malgré ma révérence pour les autres publications Marvel, je voulais faire de Conan quelque chose d'un peu différent. J'avais l'impression que Buscema ou Kane auraient été en mesure d'exprimer les tonalités que je me figurais mentalement mais je ne voyais personne d'autre, dans la liste des indépendants travaillant sur une base régulière pour Marvel, qui à mon avis eût pu s'en charger.

Stan me dit qu'il était d'accord mais que, dans ce cas, il faudrait que je trouve quelqu'un d'autre pour des crayonnés de Conan à un prix acceptable, sinon je devrais faire avec un des artistes qu'il avait suggérés ou avec un autre habitué de Marvel, moins onéreux. Le seul autre candidat était un jeune professionnel, nouveau sur le marché, du nom de Bernie Wrightson. Il m'envoya en guise d'échantillon quelques-uns de ses dessins de Conan. Je les aimais bien... mais j'ai le souvenir que Stan fut passablement moins emballé. La chasse n'était donc pas finie.

Je retournai tout ça dans ma tête, sans m'y éterniser, puis je dis à Stan qu'à mon avis, ce serait bien de faire faire à Barry Smith un bout d'essai sur Conan.

En haut : une esquisse par Bernie Wrightson. En dessous : Barry Smith dans les années 70.

« Tout aussi démesurés que ses joies... »

En fait, Barry était quelqu'un que j'avais eu en tête depuis le début comme choix éventuel après Buscema et Kane. Quelques années plus tôt, ce jeune Britannique avait envoyé à Stan, depuis son Londres natal, une sélection de dessins super-héroïques au graphisme inspiré par Jack Kirby. Je pense qu'on trouvait dans ces pages les Inhumains, cet étrange peuple secret que Stan et Jack Kirby avaient présenté, au milieu des années soixante, dans des numéros de Fantastic Four. L'échantillon fut suffisamment prometteur pour que Stan envoie à Barry un message disant en substance « si un jour vous êtes à New York, passez nous voir ».

Barry, ainsi que son ami et compatriote anglais Steve Parkhouse, firent certainement leurs valises immédiatement parce que nous eûmes l'impression que Barry se retrouva illico à frapper à la porte de Marvel, après avoir fait le trajet depuis Londres dans le but explicite de trouver du travail à la Maison des Idées. Son style, à cette époque, était un peu trop sommaire au goût de Stan mais celui-ci confia à Barry les crayonnés de planches de complément, entre autres un numéro d'X-Men. Barry s'en souvient comme du nadir de sa carrière. Il n'y a rien d'étonnant à cela ! Il n'avait alors même pas de domicile fixe et squattait pour de courtes périodes chez diverses connaissances. Il fut obligé de faire pas mal de dessins pour X-Men assis sur un banc, dans un parc ; c'est du moins ce que certains, mais jamais lui, m'ont raconté. Peu de temps après, il travailla sur Daredevil, d'abord avec Stan, ensuite avec votre serviteur. Cela lui tint lieu d'apprentissage dans le domaine de la bande dessinée et il restitua un travail honorable. On eût dit un jeune disciple de Jack Kirby par le biais d'un autre artiste lui-même influencé par le « King », Jim Steranko, à ceci près qu'il ne possédait pas encore leur fignolage. Néanmoins, il y avait quelque chose là-dedans, une étincelle ; Stan et moi l'avions vue même si certaines lettres reçues au sujet de ces numéros d'X-Men et de Daredevil montraient que tous les fans de Marvel ne partageaient pas notre enthousiasme.

Mais nous fûmes confrontés à un problème plus grave que le rythme auquel s'épanouissaient les indubitables talents de Barry. Il ne nous était malheureusement pas venu à l'esprit (nous aurions dû y penser, bien sûr) que Barry travaillait pour Marvel sans détenir de « green card »,

ce bout de papier que chaque « étranger » doit posséder avant de pouvoir accepter un travail rémunéré aux USA. Alors, un beau jour, nos infatigables défendeurs de la loi sur l'immigration le contactèrent pour lui annoncer qu'il disposait de vingt-quatre heures pour quitter non seulement la ville mais le territoire tout entier sous peine de se retrouver derrière les barreaux ! Il repartit sur-le-champ à Londres et se lança dans la longue et laborieuse procédure nécessaire pour retourner en Amérique. Il travailla sporadiquement pour Marvel depuis l'autre côté de l'Atlantique, par voie de courrier. Lui et moi collaborâmes même à une histoire que j'avais inventée et qui mettait en scène un héros d'heroic fantasy appelé Starr the Slayer. Ce récit, qui allait et venait entre le monde fantastique (irréel ?) de Starr et celui, supposé « réel » où un écrivain du genre, Len Carson (en référence au vrai romancier Lin Carter, qui avait signé quelques contes en prose de Conan), avait « créé » Starr. Il souhaitait désormais le supprimer dans son histoire suivante et passer à autre chose, et fut publié en 1969 dans notre magazine d'anthologie spécialisé dans l'étrange Chamber of Darkness. Avec en tête aussi des projets d'heroic fantasy sur lesquels lui et moi pourrions travailler un jour, peut-être même ailleurs que chez Marvel, Barry exécuta une série de dessins représentant des héros de type Conan. Il avait également croqué un personnage similaire pour un magazine amateur, Paradox, qu'il avait lui-même lancé.

Donc Barry était disponible, il était d'accord pour dessiner Conan et, parce qu'il faisait un peu partie de la bleusaille, son tarif se retrouvait à l'autre bout de l'échelle par rapport à celui de John Buscema. (Cela dit, il faut préciser que l'écart dans la rémunération, à cette époque, n'était pas aussi creusé qu'aujourd'hui. Les crayonnés de Barry, pour une planche, devaient tourner alors autour de 20 $.) Après avoir reçu l'approbation de Stan, je lui envoyai l'intrigue du premier numéro. Je lui avais probablement téléphoné à Londres en premier lieu, en un temps où les appels transatlantiques étaient assez élevés et, en règle générale, Marvel rechignait à me rembourser, si bien que je n'eus pas la possibilité de le faire souvent. Mais j'aimais bien Barry, j'aimais bien ce qu'il faisait et je pensais que Conan serait au final une bonne expérience pour lui, pour moi et pour Marvel.
Conan avait beau ne pas être un super-héros,

Starr The Slayer (crée par Roy Thomas et Barry Smith dans le Chamber of Darkness n°4 d'avril 1970.

Stan, Barry et moi étions d'avis qu'il aurait besoin d'une sorte de « tenue » reconnaissable. Barry créa un médaillon coloré ; le casque à cornes fut un élément assez prévisible. Sauf que, dans l'histoire de Starr the Slayer, Barry avait disposé les cornes à la mode viking sur le devant du casque et non latéralement, si bien qu'à l'occasion, Conan n'était pas sans faire penser à un taureau en train de charger. À l'unanimité, nous décidâmes qu'il présentait bien. Seule la couleur du casque et du pagne fut modifiée.

« Pour fouler les trônes constellés de joyaux de la Terre... »

Pour être franc, j'ai surtout tâté le terrain dans ce premier numéro. Mon synopsis plaçait Conan dans les terres barbares du septentrion, non sa Cimmérie natale mais des régions bien plus au nord, cependant, selon ce qui était prévu, il partirait rapidement pour des cieux plus civilisés. Nous ne voulions pas que les aventures de Conan ressemblent à des histoires de Vikings échoués.

Nous voulions montrer aux lecteurs les « cités étincelantes » dépeintes par REH. Je concoctai un mélange d'ingrédients typiquement conaniens : des ennemis féroces (dans ce cas précis, d'autres barbares), un chaman (le quota de « sorcellerie » pour ce premier opus ; vu que le genre s'appelait « heroic fantasy », sword-and-sorcery, je pensai que chaque numéro devrait contenir au minimum une légère allusion à la magie), des démons ailés (les « monstres » que j'avais promis à Martin Goodman) et même « une belle fille ». En fait, une des aventures de Conan les plus anciennes écrites par Howard (mais longtemps restée dans les cartons), « La fille du géant du gel », posait exactement le même cadre sauf que, non seulement nous n'étions pas juridiquement autorisés à adapter ce récit, mais L. Sprague de Camp, dans la chronologie fictive de Conan qu'il avait publiée, situait quelques années plus tard ces événements. Il se trompait sans doute sur ce point mais je pensai qu'il était préférable de respecter cette biographie, même de manière officieuse.

Afin de donner à nos lecteurs un aperçu de ce que l'avenir réservait à Conan, et puisque les lecteurs des romans étaient déjà au courant, je me servis de deux ou trois choses présentes dans les contes de Kull le conquérant, également écrits par Howard. Au début de sa carrière, le jeune et sauvage Kull – né en Atlantide, alors une rude contrée peuplée de barbares – fait un rêve saisissant dans lequel il se retrouve un jour couronné roi d'une terre civilisée. (Deux des histoires howardiennes de Kull avaient été publiées pas mal de temps avant celles de Conan mais elles n'avaient pas autant captivé les lecteurs que les aventures du Cimmérien.) Je mettais en scène un chaman vanir qui montrait à Conan des visions du passé lointain où Kull le conquérant fait une apparition dans une case. Déjà, à l'époque, j'espérais donner à ce dernier sa propre série. Le chaman montrait également au barbare des visions de Conan lui-même en train d'être intronisé souverain d'une civilisation inconnue, dans le futur. Je voulais aussi donner un contexte à l'Âge hyborien, l'ère protohistorique fictive, créée et tracée à grands traits par Howard, pendant laquelle les aventures de Conan sont censées se dérouler, plusieurs millénaires avant même l'essor de la Mésopotamie et de l'Egypte. Il fait donc apparaître des scènes historiques réelles : d'abord les pyramides égyptiennes, très clairement situées dans un avenir lointain, puis un bond fantastique montrant des hommes dans l'espace. Cette dernière image ne fait pas habituellement partie du genre heroic fantasy mais je voulais fournir au lecteur un contexte et sous-entendre à quel point dans un lointain passé mythique les histoires de Conan se déroulaient. Devant un astronaute au beau milieu des étoiles, le Cimmérien ne comprend pas bien ce qu'il voit et cette vision, en fait, plonge le chaman dans la démence ! Sur le moment, je n'y pensai pas, mais ce bond des pyramides à l'astronautique ressemblait beaucoup, visuellement, au bond qu'avait effectué Stanley Kubrick dans son film de 1968, 2001, l'Odyssée de l'espace.

Quoi qu'il en soit ce fut, pour le meilleur ou pour le pire, la meilleure intrigue que je pus trouver pour ce premier numéro. Barry avait désormais le script ; Stan et moi attendions avec impatience l'envoi de ses planches à New York.

« ... de ses sandales »

Lorsqu'elles nous parvinrent, Stan et moi fûmes dans l'ensemble favorablement impressionnés, même si nous eûmes l'impression (impression ressentie par Barry lui-même, comme nous l'apprendrions par la suite) que le jeune artiste britannique avait rétrogradé, qu'il s'était peut-être un peu « figé », si bien que son tra-

vail n'était pas tout à fait au niveau de certaines de ses illustrations « barbares » antérieures. C'était néanmoins un bon départ ; en outre, Dan Adkins, un bon encreur qui avait récemment travaillé pour le studio du grand dessinateur Wally Wood, allait se charger de la finition.

Pour la page pleine, Barry dessina un Conan de pied en cap qui pivote vers le lecteur tout en dégainant son épée. L'action se poursuit page deux, au sommet d'un escarpement depuis lequel le Cimmérien observe une bataille entre les Aesirs et les Vanirs. (Il s'agit de deux races barbares nordiques qu'Howard avait créées en référence à des assemblées divines de la mythologie scandinave, mais comme Marvel possédait déjà un groupe de dieux septentrionaux dans la série Thor, je modifiai l'orthographe du nom d'un des royaumes de REH, « Asgard », pour en faire « Aesgaard ». Puisque nous n'utilisions pas les Vanirs dans Thor, je gardai le toponyme « Vanaheim ».)

Afin de donner au lecteur des informations sur l'Âge hyborien mais aussi ajouter de la tension à la page pleine, Stan décida que Barry devrait refaire cette planche et la rendre plus symbolique. Je traçai donc un croquis rudimentaire, très rudimentaire même, d'une page (qui existe toujours) montrant Conan l'épée levée, une fille blottie à ses pieds, dans le style couverture de Frazetta. Nous demandâmes également à Barry une nouvelle planche 2 dans laquelle Conan, intégré à un groupe d'envahisseurs aesirs, est en plein combat contre un Vanir en particulier (Howard écrivait « Vanr »). Donc, dans le magazine imprimé, Conan ne saute pas de ce rocher escarpé pour aller se battre avant la page 3... et là, puisque nous avions une page de trop dans l'histoire, je dus supprimer une scène d'affrontement ultérieure qui n'était pas mal mais pas indispensable. (De toute façon, elle montrait Conan en pleine distribution de coups de poing, ce qui n'était pas la manière de se battre de notre Cimmérien, comme on le voit quand on lit ses aventures.)

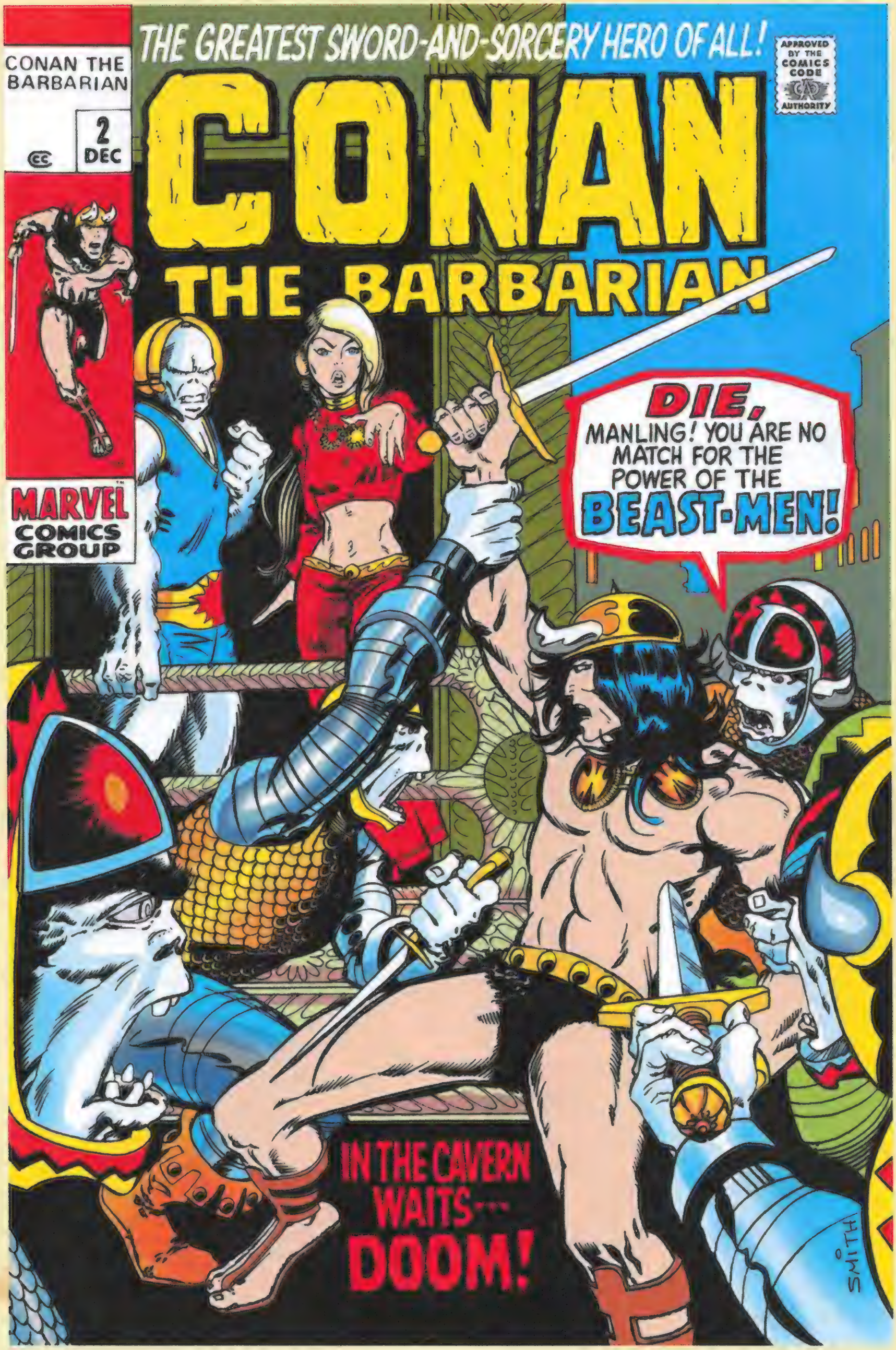
J'appelai cette première histoire « La venue de Conan » ; le titre avait déjà servi pour un des tomes de Gnome Press, celui qui contenait les exploits chronologiquement les plus anciens du barbare. Ensuite, j'écrivis les dialogues. J'appelai Tara l'esclave du chaman, comme ma sœur cadette. Si vous lisez la version de la même histoire que John Buscema rendit des années plus tard pour Savage Sword n°222, sur la base du même synopsis, vous verrez quelles phrases et expressions, présentes dans Conan the Barbarian n°1, j'avais voulu modifier pendant vingt-quatre ans ! J'aimerais croire que je me suis amélioré avec le temps... un petit peu en tout cas.

Quand tout fut correctement encré et calligraphié et, alors que ce numéro était en cours d'impression, j'en envoyai des photocopies en noir et blanc à plusieurs fans significatifs de Robert E. Howard, afin d'avoir une page de courrier des lecteurs pour le deuxième numéro. (J'avais piqué ce stratagème au rédacteur en chef de DC Comics, Julius Schwartz.) La liste incluait l'auteur de science-fiction Harlan Ellison, l'agent littéraire d'Howard Glenn Lord, les éminents fans de comics et de sf Don et Maggie Thompson, les auteurs/anthologistes de sf Ted White et Richard Lupoff, ainsi que l'éditeur d'Arkham House, August Derleth (dont l'anthologie de 1946 Skull-Face and Others avait été la toute première compilation cartonnée d'Howard à présenter des récits de Conan.) Ces « mini-notes de lecture » seraient publiées dans l'Hyborian Page de Conan the Barbarian n°2 ; de manière fort heureuse, elles furent favorables. (Aurions-nous imprimé une réaction défavorable d'un de nos critiques invités ? Qu'est-ce que vous en pensez ? Marvel Comics, c'était une entreprise, pas un club de lecture.)

Même s'il nous fallut attendre le deuxième numéro pour en être sûrs, Stan et moi (ainsi que la grande majorité des fans) comprîmes rapidement que Barry venait de faire un pas décisif en avant et que plus personne ne le considérerait jamais comme un « plan b ». Son œuvre contribua à faire de Conan the Barbarian un des comics les plus mémorables des années 1970 et lui-même devint un des dessinateurs les plus respectés et imités de cette époque.Malgré des vents contraires et un malentendu autour d'une somme de cinquante dollars par numéro, les choses, de temps en temps, peuvent finir par bien se passer.

Octobre 1970
Scénario : Roy Thomas - Dessin : Barry Smith - Encrage : Dan Adkins

02 « Le repaire des hommes-bêtes »



Décembre 1970
Scénario : Roy Thomas - Dessin : Barry Smith - Encrage : Sal Buscema

Dans le chapitre précédent, j'ai parlé des tribulations que nous dûmes endurer pour que Conan the Barbarian sorte chez Marvel en 1970. À la parution du numéro 2 (avec une couverture datée de décembre 1970 malgré sa réalisation concrète à la fin de l'été précédent), les gros problèmes, pour la plupart, avaient été résolus.

Nous avions le titre parfait. Evidemment, nous ne savions pas si ce nouveau magazine se vendrait bien et, en fait, ce ne fut pas le cas pendant plusieurs mois, surtout après le numéro inaugural. La « vente directe » et les librairies spécialisées dans les comics n'existaient pas encore en 1970.

Ça peut sembler étonnant aujourd'hui, mais la position de Barry Smith comme dessinateur de Conan était encore un peu bancale, bien qu'il ait pu l'ignorer sur l'instant. Malgré les qualités indéniables de Conan n°1, nous voulions des embellissements graphiques pour le deuxième numéro. S'il n'y en avait pas, nous serions obligés de chercher un second couteau chez Marvel pour dessiner Conan de manière plus cohérente. Heureusement, les dix-neuf pages de crayonnés du numéro 2 qui nous arrivèrent de Londres dissipèrent tous nos doutes. Je me sentis justifié dans mon choix parce que j'avais défendu Barry depuis le départ. Du coup, je n'envisageai plus du tout de confier la série à qui que ce fût d'autre.

Mais revenons un peu à ce numéro.

« Le repaire des hommes-bêtes » se fondait sur deux paragraphes de l'essai pseudo-historique de REH, « L'Âge hyborien », qu'on trouvait sur le format poche tout simplement intitulé Conan. « Au moment du cataclysme », écrit-il à propos de l'engloutissement de l'Atlantide des milliers d'années avant la naissance de Conan, « un groupe de sauvages, dont le niveau de développement n'était guère plus élevé que celui de l'Homme de Néandertal, s'était enfui vers le nord afin d'échapper à l'anéantissement. Ces hommes arrivèrent dans les pays enneigés dont les seuls habitants étaient des singes des neiges particulièrement féroces, des animaux énormes, au pelage blanc, apparemment originaire de ces cieux. Les sauvages combattirent ces derniers, les repoussant au-delà du cercle arctique, où ils périrent... du moins le pensaient-ils. »

Deux mille ans plus tard, alors que les Hyboriens avaient déjà entamé leur migration vers le sud, « un homme vagabondant jusque dans le Grand Nord revint avec la nouvelle que les étendues glacées prétendument désertes étaient en fait habitées par une tribu assez nombreuse d'hommes-singes descendant, jura-t-il, des bêtes chassées des terres habitables par les ancêtres des Hyboriens. Il insista pour qu'une vaste expédition guerrière soit envoyée au-delà du cercle arctique afin d'exterminer ces bêtes qui, jura-t-il également, étaient en train d'évoluer et de devenir des hommes à part entière. On se moqua de lui ; un petit groupe de jeunes guerriers aventureux le suivit dans le nord mais aucun d'entre eux ne revint. »

D'après l'essai d'REH, ces événements survinrent cinq millénaires avant l'âge de Conan mais ils me donnèrent l'idée d'une bonne intrigue pour un des premiers numéros de Conan the Barbarian. J'avais voulu emmener le Cimmérien dans les espaces sauvages du nord puis le diriger rapidement vers le sud. Au bout du compte, une grande partie de la puissance évocatrice de l'œuvre howardienne tient au contraste qu'il met en place entre barbares et civilisés, ainsi qu'aux villes de ces derniers. De plus, après l'avoir fait affronter d'autres barbares dans le premier numéro (et, oui, je le reconnais, également des monstres à ailes de chauve-souris), j'avais envie de lui trouver un adversaire différent pour sa nouvelle aventure.

Sans oublier que j'avais promis à Martin Goodman et à Stan Lee qu'il y aurait beaucoup de monstres dans Conan the Barbarian. Quoi de mieux que des hommes-singes en guise de vilains et de monstres ? Surtout que les simiens avaient souvent joué un rôle de premier plan dans les histoires de Conan couchées par REH (« Rogues in the House » / « La Maison aux trois bandits », « Shadows in the Moonlight » / « Chimères de Fer dans la clarté lunaire », « Queen of the Black Coast » / « La Reine de la Côte noire », et même dans un chapitre du roman Conan the Conqueror [L'Heure du dragon]. J'ai tout, là ?).

Alors j'écrivis les grandes lignes d'une histoire qui racontait comment, des milliers d'années avant la naissance de Conan, les membres d'une expédition guerrière mentionnée par Howard avaient été capturés par de mystérieux hommes-singes. Les guerriers avaient épousé des femmes humaines, enlevées par la suite, dont était issue une race d'esclaves. Conan, bien sûr, convainc les esclaves de se rebeller contre leurs maîtres anthropoïdes. Il y avait juste un

problème : Barry avait respecté l'intrigue que je lui avais envoyée mais il avait ajouté un enjolivement qui mettait par terre tout mon plan. Ma ligne directrice disait que les hommes-singes habitaient une « cité » souterraine, guère plus avancée que celles des tribus nordiques. Certes, ils devaient porter des vêtements et des armures mais leur niveau était quand même très primitif. Barry, néanmoins, éleva la civilisation de ces hommes-bêtes au rang approximatif de petits royaumes hyboriens et produisit quelque chose que je n'avais pas prévu, assez différent de tout ce qu'Howard aurait été susceptible d'écrire.

Mais bon, la bande dessinée, c'est comme la politique : c'est l'art du possible. Nous avions entre les mains ces dessins extraordinaires qui, fondamentalement, racontaient l'histoire que j'avais écrite et constitueraient la matière d'un comic remarquable. Dès que les crayonnés reçurent l'approbation du rédacteur en chef, je me préparai à l'écriture des dialogues. Il se trouvait cependant encore un obstacle à franchir : quand Martin Goodman vit les planches, la page de titre lui déplut. Pourquoi donc ? Eh bien, parce qu'elle montrait Conan penché sur le corps... d'un ours énorme.

Notre éditeur bien-aimé déclara que les lecteurs de Marvel ne payaient pas pour voir des ours. Ils voulaient voir des hommes-singes et Goodman aussi voulait les voir... y compris sur la première planche ! Il nous demanda de supprimer l'ours et de dessiner un homme-singe mort. J'expliquai (poliment), peut-être à Stan plutôt qu'à Goodman, avec qui j'étais rarement en contact direct, que ce serait un peu un pétard mouillé si, directement à la première page, on montrait un homme-singe occis par notre héros. Cela voudrait dire d'entrée de jeu que Conan pouvait les vaincre. Il y avait encore un problème : sur la planche 2, Conan était revêtu d'une peau d'ours alors que sur la page-titre d'origine, il n'avait rien sur le dos et disait qu'il avait tué l'ours pour sa fourrure.

Mais Goodman n'en démordait pas. Il nous ordonna de faire disparaître l'ours et de mettre un homme-singe à la place. Je dus prendre sur moi et jouer au rédacteur associé. Je supprimai une partie de ce que j'avais écrit tandis que Barry dessina sans broncher un homme-singe mort, une massue à la main, là où il y avait eu l'ours et, sur ce qui était désormais la première page, il couvrit les épaules de Conan d'une peau d'ours préalablement acquise. Il me fallut trouver des explications inédites : l'homme-singe avait attaqué Conan et le Cimmérien avait pris la fourrure à un « guerrier errant » deux jours plus tôt.

Malgré tous ces aléas, d'un point de vue esthétique, « Le repaire des hommes-bêtes » fut un succès. Pour commencer, les illustrations de Barry eurent un impact incroyable sur les lecteurs, pas seulement à cause des dessins fantastiques des hommes-singes et de la cité. Barry exécuta aussi une belle planche pour le dialogue entre Conan et le chef des esclaves (page 11). John Verpoorten avait accompli un travail remarquable de finition des crayonnés de Barry pour la couverture de Conan n°1, mais Barry en personne s'occupa de l'encrage sur la couverture du n°2, bien que je soupçonne une modification du torse de Conan, peut-être effectuée par Herb Trimpe, sur l'ordre de Stan ou de Goodman.

Barry se porta volontaire pour ce qui était une tâche peu fréquente dans l'écurie Marvel : il dessina une publicité d'une demi-page pour Conan the Barbarian n°2 (ci-dessous) qui apparut dans les numéros de décembre de Hulk, Captain America, etc. Votre industrieux serviteur, pour sa part, calligraphia lui-même les mots « Conan in Chains – but still Conan ! » (« Conan enchaîné, mais Conan malgré tout ! ») bien qu'il le fît la main tremblante.

Lorsque Dan Adkins cessa l'encrage, nous nous tournâmes vers le frère de John Buscema, Sal, qui n'était pas encore célèbre comme dessinateur. Son heureuse association avec Conan the Barbarian durerait deux ans et, comme de coutume, Sam Rosen mit la main à la pâte avec son lettrage visuellement agréable. La personne chargée du passage à la couleur fut soit Marie Severin, soit Stan Goldberg car à eux deux, ils colorisaient presque toute la production Marvel de l'époque.

Peu de temps après, « Le repaire des hommes-bêtes » fut au nombre des titres nominés dans la catégorie Meilleur comic de l'année (Best of the Year) par l'Academy of Comic Book Arts nouvellement créée et composée de professionnels de la bande dessinée. Plus haut que ça, en matière de reconnaissance, c'était le Ciel. Cerise sur le gâteau, je fus nominé dans la catégorie Meilleur scénariste (Best Writer) pour 1970. (Les autres nominés étaient Dennis O'Neil, qui

l'emporta, et un petit gars du nom de Stan Lee.) Barry fut nominé chez les Nouveaux talents remarquables (Outstanding New Talent) en compagnie de Gerry Conway et Bernie Wrightson. Au final, ce fut un triomphe pour Barry. Conan the Barbarian, cela étant, ne reçut pas d'accolade dans le créneau Meilleure série régulière (Best Continuing Feature), probablement parce que seuls deux numéros à couverture répertoriée en 1970 avaient vu le jour. Mais le magazine reçut une nomination en 1971.

03 « Le crépuscule du sinistre dieu gris »

Février 1971
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : Barry Smith - Encrage : Sal Buscema

Conan the Barbarian démarra comme série bimestrielle. Début 1970, Barry Smith (qui se morfondait à Londres, encore aigri par ses problèmes avec les services américains de l'immigration) nous envoya par courrier les crayonnés de Conan n°3. Le titre était « La fille de Zukala ».

« Comment est-ce possible ? » vous demandez-vous. « L'histoire publiée dans le n°3 porte un autre titre. » Quel remarquable sens de l'observation ! Il s'avère que, du fait de mon double rôle, scénariste de Conan et rédacteur adjoint de Marvel, j'avais décidé que cette histoire spécifique serait mieux placée un peu plus tard dans la chronologie du personnage. J'inversai donc l'ordre de passage, ce qui fit paraître « La fille de Zukala » dans Conan the Barbarian n°5.

Quelques semaines plus tard, notre jeune et zélé artiste britannique nous fit parvenir « La tour de l'éléphant », sa quatrième histoire de Conan et la première de nos comics à être entièrement basée sur un conte de Robert E. Howard. Je mis également celui-là de côté ; il se retrouva dans Conan n°4. Jusque-là, mes scénarios avaient été, soit des créations originales (n°1 & 2, « La fille de Zukala », quoique le nom du méchant, dans ce dernier, fût extrait d'un poème d'REH), soit des adaptations de contes originaux (« La tour de l'éléphant »). Nous avions récemment conclu un accord séparé avec Glenn Lord, l'exécuteur testamentaire littéraire d'REH, nous donnant le droit de transposer cette histoire et ce poème parce que notre contrat, au départ, avait juste donné la permission à Marvel d'utiliser le personnage de Conan mais pas d'adapter des histoires écrites par Howard.

Au même moment, j'étais intrigué par le fait que Tales of Conan, un volume cartonné publié par Gnome Press en 1955, avait contenu des histoires d'Howard qui, originellement, ne mettaient pas en scène le Cimmérien et ne se déroulaient pas à son époque. Cela dit, L. Sprague de Camp avait retravaillé celles-ci pour en faire des aventures de Conan et l'éditeur Lancer lui fit refaire l'opération dans ses formats poche des années 60. Pour qu'elles deviennent de l'« heroic fantasy », du « merveilleux héroïque », il suffisait de changer quelques noms, d'éliminer les références modernes et d'ajouter un élément surnaturel. De Camp avait fait du bon boulot et je voulais mettre mes pas dans les siens.

Mon but n'était pas de gagner du temps, encore moins de l'argent, cela m'aurait demandé moins d'efforts d'écrire une nouvelle histoire que de trouver un conte howardien que j'aurais pu adapter. Mais je savais que j'allais aimer travailler sur la prose d'Howard et j'étais déterminé à la rendre accessible aux lecteurs de comics, même sous une forme altérée. Je n'étais pas devenu un fan d'heroic fantasy mais j'étais bel et bien devenu un fan de Robert E. Howard.

REH écrivit abondamment des années 20 jusqu'à sa mort en 1936. Avant Conan, il avait créé Kull le conquérant, Solomon Kane et beaucoup d'autres héros dont on se souvient à l'évocation de son nom. Une de ses premières histoires, « The People of the Dark », avait pour protagoniste un certain « Conan the Reaver » (« Conan le pillard ») sans le moindre rapport avec le Cimmérien qu'il finirait par inventer. Un autre texte présentait un jeune esclave du nom de Conn (une variante du nom « Conan ») qui, malgré ses fers, échappe à ses maîtres et prend part à la bataille de Clontarf, en 1014. Cette bataille, au cours de laquelle le roi Brian Boru est censé avoir repoussé l'invasion de l'Irlande par les Vikings, est une grande date de l'histoire irlandaise bien que la légende ait pu grossir l'événement.

Afin de pouvoir vendre ce récit à Weird Tales, le magazine dans lequel paraissaient les aventures de Conan, REH introduisit un élément surnaturel : Conn, enchaîné, rencontre un homme à la chevelure grise (il s'agit en fait d'un dieu) venu sur Terre en compagnie de « celles qui viennent élire les morts », des silhouettes féminines aux allures de valkyries, chevauchant des coursiers ailés et dont la fonction est d'emmener les âmes de ceux qui ont été tués au combat.

Le texte d'REH, « Le crépuscule du sinistre dieu gris », fut rejeté par Weird Tales et ne vit le jour qu'en 1962, lorsque l'éditeur Arkham House le publia sous le titre « The Grey God Passes » dans l'anthologie Dark Mind, Dark Heart compilée par August Derleth.

Vers le printemps 1970, j'avais mis la main sur à peu près tous les textes d'Howard publiés jusque-là, ainsi que sur du matériel non publié que j'avais obtenu par le biais de Glenn Lord. « Le crépuscule du dieu gris » attira mon attention en partie parce que, dans Conan the Barbarian n°3, j'avais envie de montrer notre héros après sa fuite de l'Hyperborée, comme il en est fait mention dans un certain nombres de chro-

Auto-portrait de Sal Buscema.

niques conaniennes ultérieures. En tout cas, j'avais décidé de l'emmener dans des contrées plus chaudes.

En plus de l'intrigue et de certains passages particulièrement réussis (surtout ceux avec le « dieu gris »), l'histoire d'Howard regorge de personnages fascinants, comme la tentatrice Kormlada. Il y en a tellement qu'il est parfois malaisé de garder le fil. Mais, ce qui m'intéressait, c'était de voir comment Barry réaliserait l'adaptation en bande dessinée. Quand je rédigeai le synopsis, j'apportai quelques changements par rapport à l'intrigue d'origine afin d'être mieux calé sur la chronologie de Conan. Je changeai aussi le nom « Broder » en « Tomar » et envoyai à Barry un exemplaire de « Le crépuscule du dieu gris » pour favoriser son inspiration.

Résultat : Barry produisit dix-neuf planches de crayonnés impressionnants. J'aurais probablement été encore plus impressionné si l'impact de son adaptation de « La tour de l'éléphant » n'avait pas été si frais dans ma mémoire.

La scénarisation de Conan the Barbarian n°3 fut un pur plaisir et je pense que ce qui en est sorti conserve sa haute tenue près d'un demi-siècle plus tard. La puissance de cette histoire perdure en grande partie parce que nous sommes restés fidèles à l'œuvre originale d'REH. J'intitulai notre comic « Le crépuscule du sinistre dieu gris ».

Sal Buscema s'attela derechef à l'encrage. Après Conan the Barbarian n°2, le frère cadet de John dût commencer à se demander si ça valait le coup pour lui de travailler sur cette série. Dans Conan the Barbarian n°3, Sal et les lecteurs découvrirent l'intérêt croissant de Barry pour les détails graphiques et son amour de l'Art nouveau. À elle seule, la tiare de Kormlada nécessita probablement plus d'encre de Chine que bien des comics entiers de l'époque.

Etant donné que Barry résidait encore en Angleterre, Marie Severin (une très bonne artiste du personnel régulier de Marvel) dessina un croquis pour la couverture de ce troisième opus, croquis que nous envoyâmes à Barry. Marie n'essaya pas de dessiner une couverture intégrale mais seulement une esquisse. Pour en finir avec ce numéro, nous publiâmes une demi-page d'extraits de lettres relatives à Conan n°1 et réimprimâmes la carte de l'Âge hyborien que Barry avait dressée pour accompagner la série.

Mais même là, j'eus l'impression que le meilleur restait à venir. Nous n'aurions pas longtemps à attendre avant l'apparition de « La tour de l'éléphant ».

YOU'LL NOT ADD *BRIAN'S* LIFEBLOOD TO YOUR WAR-GOD'S GOBLET.

BORRI IS A *HUNGRY* GOD-- A *THIRSTING* GOD.

HE MUST--- HAVE *BATTLES* TO FEED ON--OR HE *PERISHES*.

THEN HE HAS SUPPED HIS *LAST*--WHEN YOU *DIE*--!

PERHAPS YOU SPEAK MORE TRULY THAN YOU *KNOW*, BRYTHUNIAN-- FOR EVEN AS YOU AND TOMAR CARRY YOUR BLOOD-FEUD INTO THE GLOOMY TWILIGHT, FROM *ABOVE*, A GRIM GREY FORM LOOKS GIGANTICALLY DOWN ---WAITING-- WAITING---

AND *NOW*, SCUM, I'LL---

AIEEEEEEEE!

AARRHHHH!

TOMAR--WE--

WE-- *BOTH*--

CONTINUED AFTER NEXT PAGE

04 « La tour de l'éléphant »

Avril 1971
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : Barry Smith - Encrage : Sal Buscema

Je vais le dire franchement : du premier jour où je l'ai lue, il y a près de vingt-cinq ans, « La tour de l'éléphant » a été mon histoire préférée de Conan parmi celles qu'écrivit Robert E. Howard. Il s'agit du conte howardien montrant Conan au tout début de sa chronologie et la première de ses aventures où le Cimmérien n'apparaît pas en tant que roi d'Aquilonie.

C'est également la première histoire d'REH que Barry et moi adaptâmes en comic, puisque « Le crépuscule du sinistre dieu gris », basé sur une histoire d'Howard où ne figure pas Conan, fut dessiné après « La tour de l'éléphant ».

C'est la seule aventure de Conan écrite par REH que j'aie adaptée à deux reprises en bande dessinée. La première fois, c'était avec Barry pour Conan the Barbarian n°4. Par la suite, je fis une version plus longue pour The Savage Sword of Conan n°24, dessiné par John Buscema. Et c'est la seule histoire de Conan, créée par REH, que j'aie adaptée pour le comic strip Conan the Barbarian qui parut dans la presse quotidienne de 1978 à 1981.

Mais en dépit de toute la somme de talents impliqués, et bien que j'aie supervisé les trois adaptations écrites de ma main, je ne suis jamais parvenu à faire comprendre aux dessinateurs à quoi ressemblait Yag-Kosha (l'extra-terrestre retenu prisonnier dans la tour du sorcier Yara) d'une manière qui eût pu emporter l'adhésion d'REH. Je ne suis même pas certain d'avoir vraiment tenté le coup. Cela peut se comprendre. Après tout, le portrait de Yag-Kosha qu'on put découvrir dans la première édition de l'histoire, publiée dans le numéro de mars 1933 de Weird Tales, montrait un homme avec une tête de petit éléphant.

Pourtant, je pense qu'REH visualisait autre chose. Voici comment il décrit Yag-Kosha dans le passage où le jeune barbare pose les yeux sur lui pour la première fois et croit voir une idole inanimée : « Son corps était celui d'un homme nu et de couleur verte, mais sa tête était digne d'un cauchemar démentiel. Bien trop large pour un corps humain, elle n'en avait aucun des attributs. Conan resta immobile, fixant du regard les grandes oreilles évasées, la trompe recourbée et, de chaque côté de celle-ci, les défenses blanches à l'extrémité desquelles étaient fichées deux boules dorées. Ses yeux étaient clos, comme si elle dormait. C'était donc de cela que venait le nom de la Tour de l'Éléphant, car la tête de la chose ressemblait fortement à celle des bêtes décrites par le vagabond shémite », c'est-à-dire la première personne à avoir parlé d'éléphants à Conan car le Cimmérien n'en avait jamais vus.

Certes, on peut choisir de dessiner une tête d'éléphant sur un corps d'homme, en écho à la description de Yag-Kosha établie par REH. Mais on pourrait aussi dessiner de « grandes oreilles évasées » qui ressembleraient vaguement à celles d'un éléphant et, pour autant, on obtiendrait une figure radicalement différente ; une « trompe recourbée » comme un tentacule de pieuvre ou Crom sait quoi ; et même des « défenses blanches » différentes de celles d'un éléphant (par exemple, pas forcément courbes). Après tout, Yag-Kosha était originaire d'une autre constellation.

J'espère que rien de ce que je viens d'écrire ne donnera la fausse impression que les crayonnés de Barry ne m'auraient pas captivé, ce jour de la fin 1970 quand ils arrivèrent de Londres. En fait, je me rappelle avoir étalé les originaux sur le sol de mon petit salon et écrit la première page au crayon de bois, dans la marge supérieure des planches. Le Grand Guide, Stan Lee, m'avait appris cette façon de procéder. Même si, sur les planches suivantes, Stan se contentait d'indiquer l'emplacement des bulles, il griffonnait toujours le titre et les didascalies sur la page-titre pour qu'on comprenne bien quelle quantité d'espace prendraient les dialogues et le texte. Je me revois aussi m'assurer que les trois espaces vides destinés aux légendes que je laissais au-dessus des trois premières cases de la première planche avaient tous la même taille, afin de respecter l'alignement de leurs bords supérieurs.

Barry avait créé l'histoire en se basant sur deux sources distinctes : un exemplaire de l'histoire originelle écrite par REH et un synopsis, long de plusieurs pages, que j'avais écrit et dans lequel j'indiquais les scènes qu'il devait mettre en avant, les détails qu'il pouvait laisser de côté afin de gagner de la place, etc. Pour sa part, Barry me donna dans ses notes de marge ses propres explications des dessins. Le tempo narratif fut laissé aux soins de Barry : je respectais en effet beaucoup ses capacités de conteur.

Barry inventa un petit plus : planche 5, il montra Yara pénétrant dans la tour parce que, sinon, on ne l'aurait pas vu avant la fin de l'histoire. Barry dessina Yara les pieds flottant à quelques centimètres au-dessus du sol tandis qu'il marchait. J'aimai bien l'idée.

Je modifiai deux ou trois choses aussi, de mon côté. Le changement dont je suis le plus fier (et, au final, Barry en fut heureux également) fut l'ordre des cases 7 et 8 sur la planche 2. Je pensai que ce serait plus approprié de montrer la première apparition de Conan dans la case qui avait été au départ la n°8, celle où le ravisseur optimiste lève les yeux sur lui qui se tient debout avec l'éclairage arrière des torches et leurs cercles concentriques de lumière, et non la case 7 où on voit le Cimmérien depuis une certaine distance et de profil.

La scène de la taverne, la première dans une bande dessinée de Conan (mais pas la dernière !), fut le modèle de toutes les autres dans le genre. On a pu l'égaler mais on n'a jamais pu faire mieux.

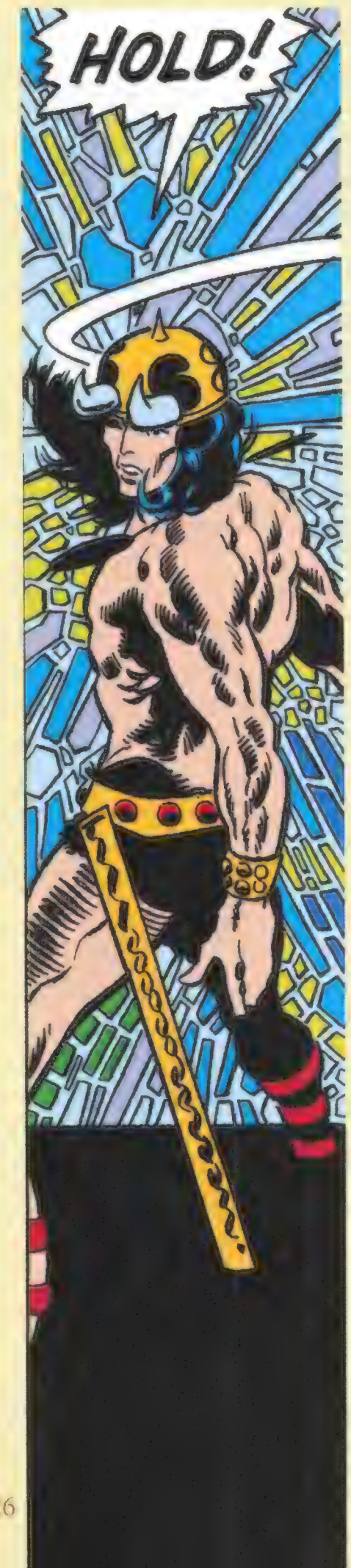
La tour elle-même, avec ses murs décorés de gemmes fabuleuses, marqua le début d'un des traits stylistiques majeurs et récurrents de Barry. Dans la dernière case de la planche 8, Conan se tient devant une paroi incrustée de joyaux dont les innombrables formes semblent provenir de la silhouette centrale du Cimmérien, comme pour exprimer ainsi sa surprise. Barry venait juste de se détacher de la convention kyrbienne consistant à manifester le sursaut par de simples lignes droites. Il continua de recourir à ce genre d'astuce tout au long des histoires de Conan qu'il dessina.

Lorsque Barry produisit un merveilleux dessin en noir et blanc montrant Conan en train de descendre l'escalier, planche 17, je décidai de n'ajouter aucun texte sur cette case, ni sur la suivante. Ce n'était pas un saut de géant pour l'humanité mais c'était étonnant à voir dans un comic de Marvel dessiné pas même dix ans après Fantastic Four n°1.

Pendant ce temps, Stan et moi pinaillions sur le sens exact du terme « sword-and-sorcery » (« heroic fantasy »). Il ne connaissait pas bien l'expression et je ne savais pas comment la lui expliquer. Je lui promis qu'à la parution d'un numéro de Conan the Barbarian qui, selon moi, serait un exemple parfait du genre, je l'en informerais. Dès que je reçus le premier exemplaire imprimé de Conan the Barbarian n°4, je déposai celui-ci dans sa corbeille de courrier entrant et attendis. Stan se pointa un peu après, souriant, tout penaud, et dit : « Donc c'est ça, l'heroic fantasy ? » Quand je confirmai, il me répondit que le comic était chouette mais que ce n'était pas vraiment son truc.

Evidemment, cela me mit le moral à zéro parce que j'avais cru depuis le départ que les dessins de Barry (encrés avec beaucoup de soin par Sal Buscema) et les textes que j'avais écrits se situaient largement au-dessus de ce qu'on pouvait appeler la moyenne.

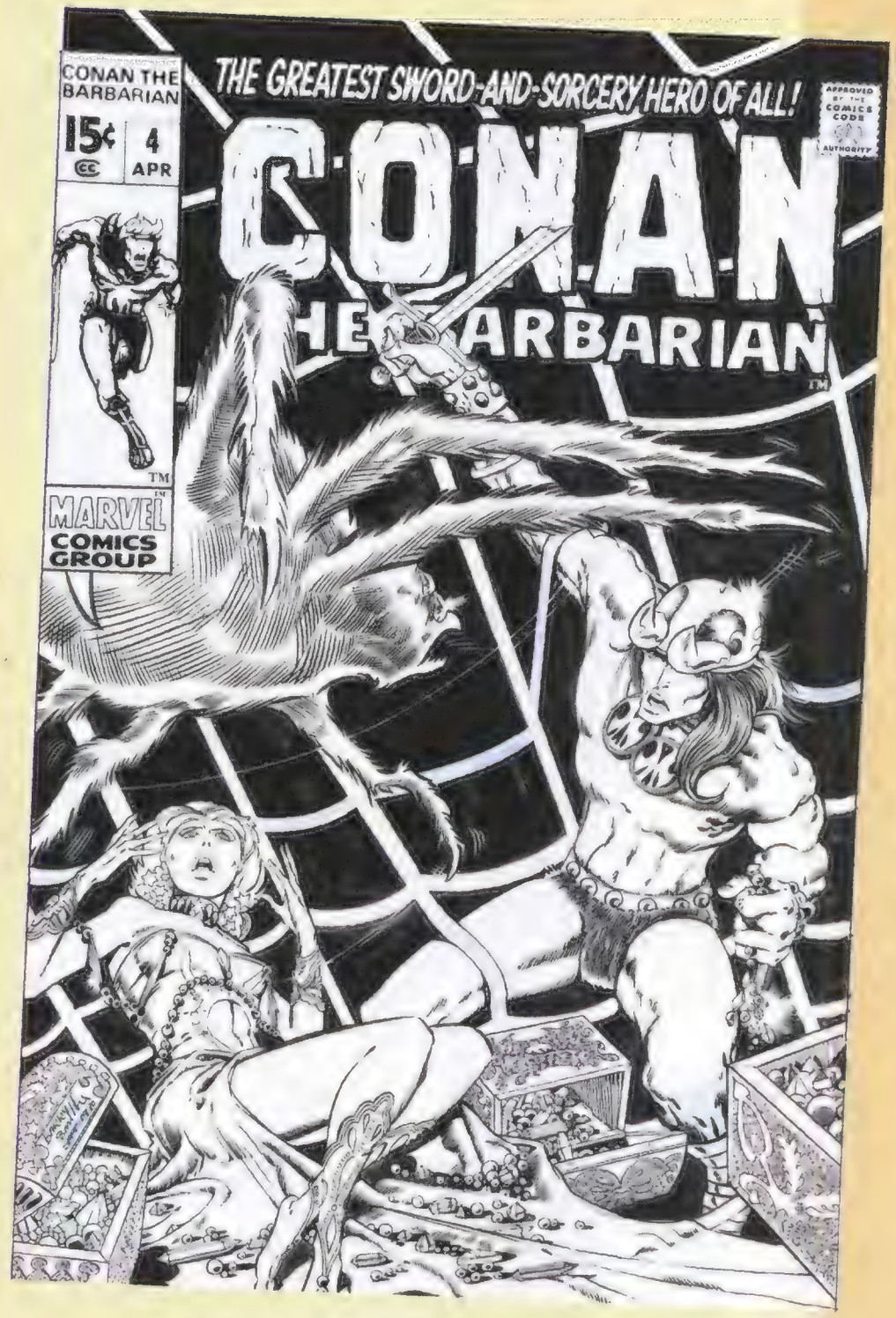
En définitive, je pense avoir compris pourquoi Stan n'était pas emballé. Ce n'était pas seulement parce que cette histoire avait quelque chose de calme, qu'elle était presque paisible, mais aussi parce que, exactement comme l'histoire originelle d'REH, Conan est plus spectateur qu'acteur dans la seconde moitié.



Malgré tout, Stan apprécia à sa juste valeur le travail que nous accomplissions sur Conan the Barbarian et il défendit toujours le talent de Barry.

Quand la liste des nominés pour les récompenses de l'Academy of Comic Book Arts fut publiée au début de 1972, « La tour de l'éléphant » se retrouva en lice avec quatre autres histoires dans la catégorie « Best Story ». « Vol démoniaque au-dessus de Shadizar », publié dans le n°6, reçut aussi une nomination, et cela malgré seulement six numéros publiés de Conan the Barbarian avec une couverture datée de 1971. Ces deux histoires divisèrent les suffrages et « La tour de l'éléphant » finit troisième, mais Barry et moi fûmes satisfaits de la reconnaissance que nous venions d'obtenir.

Les versions de Barry Smith et John Buscema sont bien connues du pubic français, car elles ont été publiées à plusieurs époques par différents éditeurs (Arédit, Semic, Soleil, Panini). La troisième version de Roy Thomas a récemment été publiée, en exclusivité mondiale, par les éditions Neofelis, dans le tome 2 de « Conan – Les comic strips inédits : 1979-1981. » À l'inverse de Nebres et d'Alcala qui débutent le strip, Pablo Marcos a rendu un hommage très appuyé à Big John en s'inspirant très fortement de certaines cases... et s'est même amusé à reprendre des postures identiques en inversant le sens du dessin et le protagoniste représenté : dans cet exemple d'ascension de la Tour tiré du strip du 20 novembre 1980. Taurus vient remplacer Conan sous le feu des projecteurs !



05 « La fille de Zukala »

Mai 1971
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : Barry Smith - Encrage : Frank Giacoia

(Note du rédacteur : parfois, la couverture d'un numéro inclut le titre de l'histoire racontée à l'intérieur, parfois non et, de temps en temps, les deux titres ne correspondent pas. Dans ce numéro, par exemple, le nom officiel de l'histoire est « La fille de Zukala » bien que la couverture affiche le titre « Les griffes de la tigresse ! » C'est probablement parce que Marvel pensa que ce dernier accrocherait davantage de lecteurs potentiels lors de leurs explorations désœuvrées des présentoirs de comics. Dans le présent ouvrage, nous utilisons toujours les titres officiels donc, si vous voyez autre chose sur une couverture, vous savez pourquoi.)

Comme je l'ai indiqué, « La fille de Zukala » fut la troisième aventure de Conan écrite par votre serviteur et illustrée par Barry Smith, en 1970.

À un moment donné, cela dit, j'ai décidé que ça serait un progrès pour le bien-être général du genre humain si j'avançais la publication de « Le crépuscule du sinistre dieu gris » (la cinquième histoire dessinée par Barry) au n°3, sortais « La tour de l'éléphant » dans le n°4 et attendais le n°5 pour faire paraître « Zukala ».

Je vous donne ma parole que je n'arrive pas vraiment à me rappeler ce qui m'est d'abord venu en tête : l'intrigue ou l'idée d'appeler « Zukala » le sorcier, un nom inventé par Howard. Ce que j'écrivis dans le générique est probablement vrai : « histoire inspirée du poème "L'heure de Zukala" écrit par Robert E. Howard, créateur de Conan. » Ce n'est pas très important par ailleurs.

En réalité (et je ne sais pas pourquoi), je me souviens encore moins de la conceptualisation et de la création de l'intrigue de ce numéro que de la plupart des autres Conan the Barbarian. Ce dont je suis sûr, c'est que le titre s'inspirait de la nouvelle classique de Nathaniel Hawthorne « La fille de Rappaccini » qui parle d'un scientifique dont la fille devient littéralement toxique mais je n'empruntai rien d'autre à Hawthorne. Ça n'aurait rien changé si, à la place, je m'étais inspiré du film « La fille de Dracula ».

J'ai le souvenir d'avoir été content du résultat. Si vous comparez cette histoire avec « Le repaire des hommes-bêtes », vous voyez à quel point Barry se sentait de plus en plus à l'aise dans l'Âge hyborien d'REH, même si Zukala est ce qui ressemblait le plus à un super-vilain à la Steve Ditko (parfois même jusque dans la façon de s'exprimer) qu'on eut pu voir dans une bande dessinée de Conan. Et puis il y a cette scène magnifique, du pur Barry, où Zukala écrase un oiseau qu'il tenait perché sur sa main, au moment où il apprend une mauvaise nouvelle – une séquence dont j'ai vu deux ou trois imitations par la suite.

Avant d'encrer l'histoire, quelques petits changements furent apportés aux crayonnés de Barry :

Sur l'avant-dernière planche, on voyait une séquence dessinée dans laquelle Conan frappe le démon Jaggta-Noga avec une hache et le tue en le jetant d'une fenêtre. Mais, hormis le fait qu'il semblait quasiment indestructible, Jaggta-Noga avait été montré en train de voler dans une scène précédente ! Barry prit bonne note de la contradiction dans une note de marge, sur l'original : « Il perd l'équilibre... et il est trop fatigué pour voler. Un peu tiré par les cheveux, non ? » Oui, un peu, et Barry dut redessiner les quatre premières cases. Dans la version finale, Zukala renvoie le démon dans son inframonde.

Sur la dernière planche, Zukala disparaît aussi mais, dans la première version (peut-être comme l'indiquait mon script), on voyait Zephra, la fille de Zukala, tuée par la main indifférente de Jaggta-Noga. Pour une raison que j'ai oubliée, nous décidâmes que Zephra devrait toujours vivre et les cases 4 et 5 durent être refaites, avec sa tête inanimée n'apparaissant pas dans la case 6.

Je ne me rappelle pas pourquoi, mais ce numéro fut encré par feu Frank Giacoia au lieu de notre encreur régulier, Sal Buscema. Sous son propre nom ou en tant que « Frank Ray », Giacoia avait été un des meilleurs encreurs de Jack Kirby et de tout Marvel mais son style ne collait pas autant à celui de Barry, comparé à ceux de Sal ou de Dan Adkins.

Je pris le nom « Jaggta-Noga » dans une histoire de Kull écrite par REH et intitulée « La malédiction du crâne d'or », histoire qui servit de base à un numéro ultérieur de Conan the Barbarian.

À présent, parlons du nom « Zukala ». En plus d'être le créateur du genre désormais appelé « sword-and-sorcery » (« merveilleux héroïque », « heroic fantasy »), Robert E. Howard était aussi quelque peu poète, même si sa production dans ce genre s'en tenait aux formes traditionnelles en matière de versification et de

rimes, comme le sonnet et la ballade. En 1970, Glenn Lord, l'exécuteur testamentaire littéraire d'REH et le conseiller informel de la série Conan the Barbarian, fit paraître un deuxième court volume de poésie howardienne, Singers in the Shadows.

Un des poèmes du recueil s'appelait « Zukala's Hour » (« L'heure de Zukala »). On y découvrait un être puissant de ce nom, assis dans la solitude « altière de sa tour sombre et hantée ». L'heure en question vient « quand le vent vient du nord / et que l'aube grise fait place au jour ». Le poète pense que les enfants nés à cette heure reçoivent comme une malédiction « le don de Zukala / le don de double vue ».

Avec la permission de Glenn, j'utilisai les quatre premiers vers du poème dans Conan the Barbarian n°5. C'est de cette manière que je présentai Zukala (je fis de lui un sorcier) et Zephra, sa fille affligée du don de double vue et qui, à cause de cela, a vu sa propre mort. (Mais pour compenser, elle peut se métamorphoser en tigresse.)

Les lecteurs furent tellement enthousiasmés par ces deux personnages que nous les fîmes revenir l'année d'après lorsque nous publiâmes un crossover mettant en scène Elric de Melniboné (Conan the Barbarian n°14, n°15) et Zephra qui, cette fois, meurt pour de bon. D'un certain point de vue, Zukala ne meurt que dans Conan the Barbarian n°115, le numéro du dixième anniversaire et le dernier de la série que j'écrirais avant plusieurs années. Mais, quand je fis officiellement mon retour sur Conan the Barbarian n°245, et malgré le fait qu'un autre scénariste ait utilisé Zukala peu de temps avant dans un épisode de Savage Sword, c'est lui que je choisis comme super-vilain pour l'histoire de mon « come-back », et j'y révélai finalement ses origines et son identité.

REH écrivit deux autres poèmes sur Zukala, mais, en 1970, je ne les connaissais pas bien. Il est clair cependant qu'Howard ne voyait pas en Zukala un énième sorcier.

Dans « Zukala's Jest » (« La plaisanterie de Zukala »), les dieux apportent à Zukala une âme non incarnée. Zukala décrète que cette âme deviendra une enfant et grandira pour devenir une très belle femme pour qui les hommes se damneront. L'âme condamne les actions de Zukala et lui déclare qu'elles sont injustes parce que ce sera elle (et pas lui) qui sera tenue responsable de tous les torts causés dans l'avenir. Zukala s'esclaffe et lui dit « il faut que les dieux s'amusent / ou la Création s'use » ; puis « Zukala, de son trône, partit d'un rire long et puissant. »

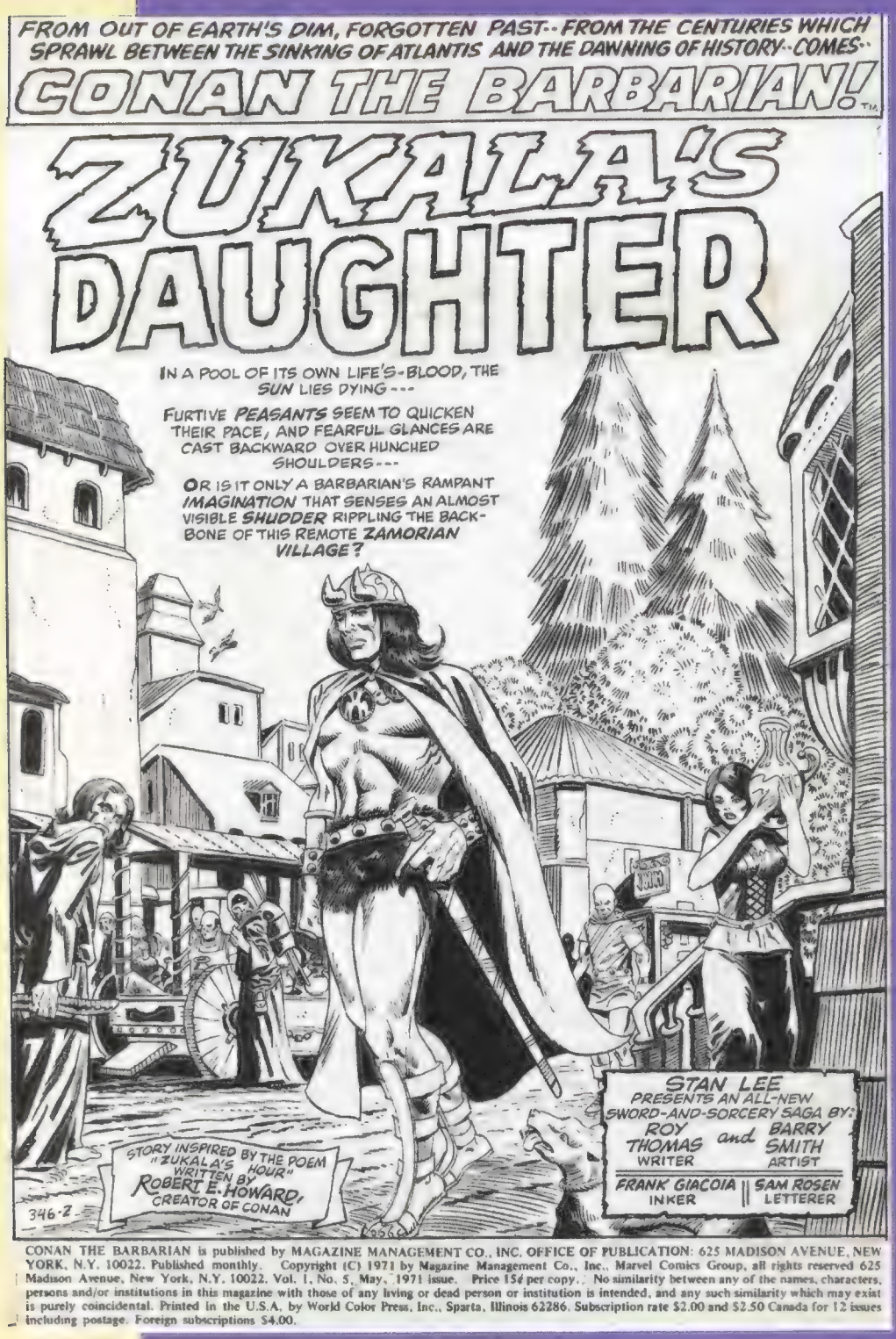
Dans « Zukala's Love Song » (« Le chant d'amour de Zukala »), Zukala s'adresse directement à nous. Son char sillonne le ciel « et les créatures stellaires couraient devant ». Il a des ailes, qu'il dissimule sous une cape écarlate, et se trouve en proie à la solitude jusqu'à ce qu'il fasse la découverte d'une « vierge blanche et rose » dont il s'éprend. Mais celle-ci le repousse avec dédain, alors Zukala la terrorise de sa taille monstrueuse. Il finit par l'emporter sur son « trône saphiréen » où, d'épouvante, elle s'accroche à son bras et saisit sa verge, loin au-dessus du firmament et des « mers de topaze ».

Un vrai bisounours, non ?

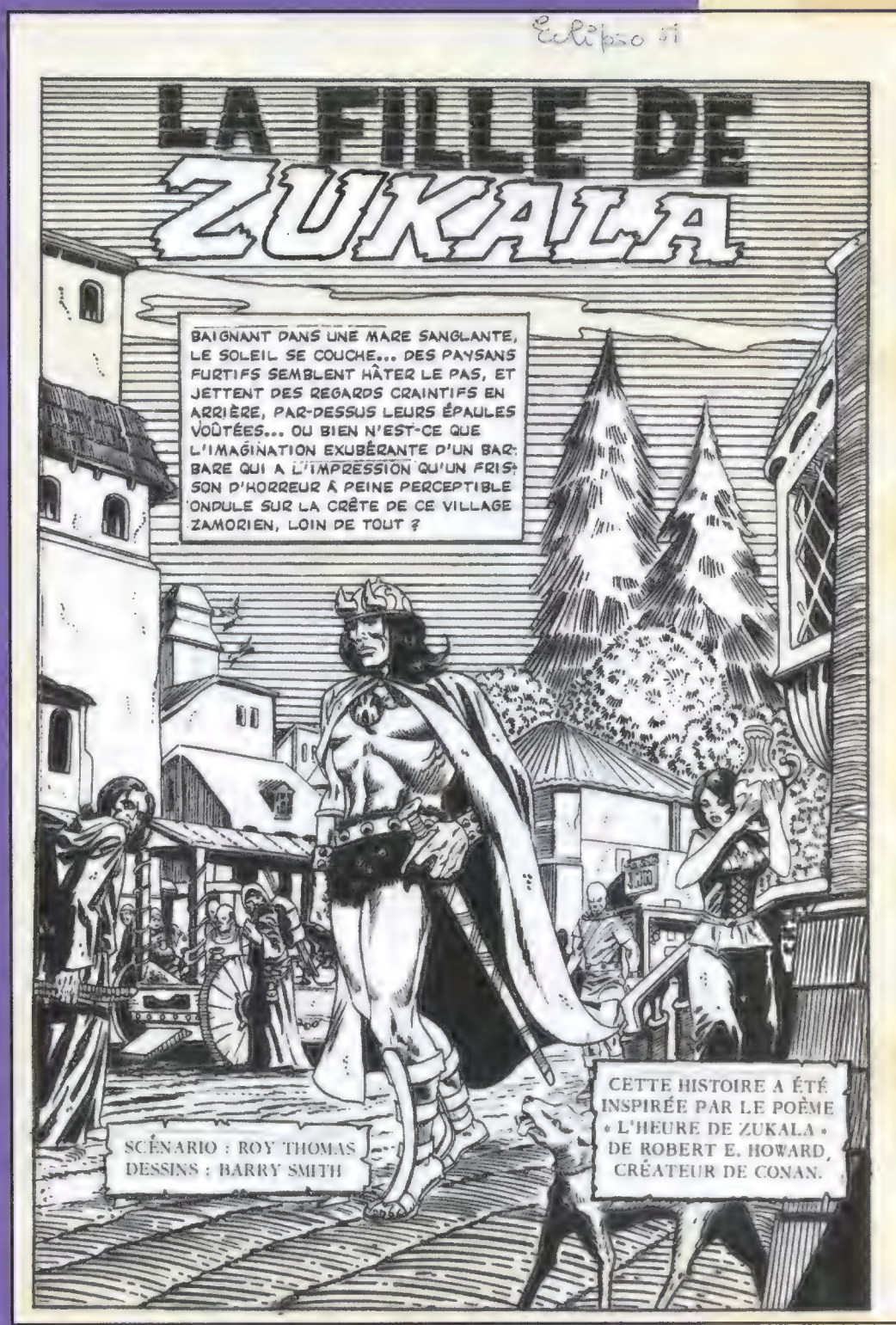
J'admets que la poésie d'Howard, en plus de lire un peu le poète irlandais William Butler Yeats, m'inspira plus que de coutume dans certains passages de « La fille de Zukala ». Un exemple de ceci est la façon dont je rendis la conversation des deux femmes dans la première case de la planche 7 (avec sa conclusion dans la case 2) et, à ce jour, je considère encore que c'est une des meilleures cases de toute ma carrière.

J'étais convaincu que Barry et moi, nous n'arrêtions pas de monter en puissance, tant mieux, parce que nous ne pouvions pas adapter une histoire d'Howard à chaque numéro et nous tenions absolument à ce que la qualité littéraire et artistique se maintînt au niveau établi par « Le crépuscule du sinistre dieu gris » et « La tour de l'éléphant ».

Le numéro d'après fut un pas de plus dans la bonne direction.

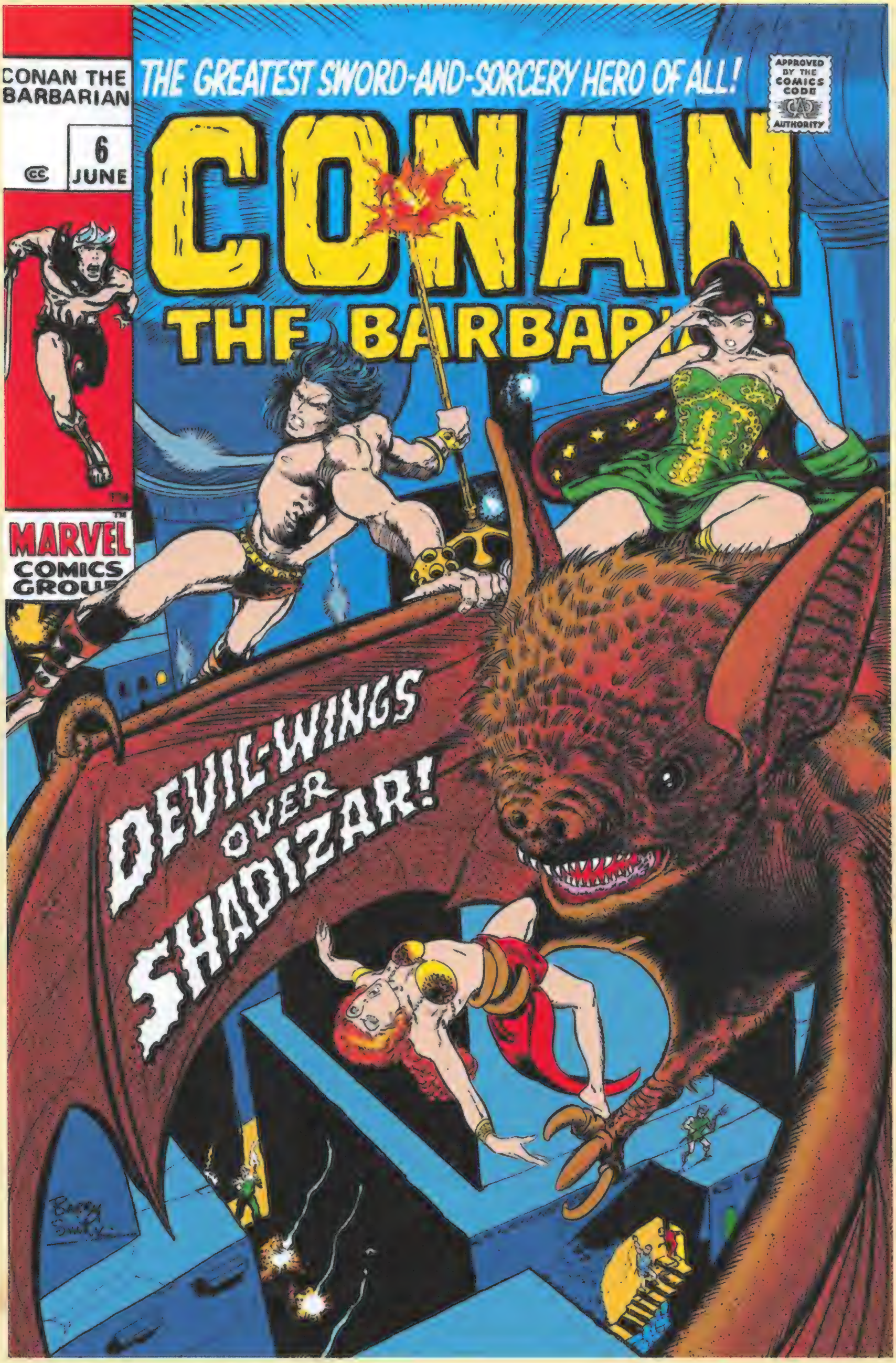


CONAN THE BARBARIAN is published by MAGAZINE MANAGEMENT CO., INC. OFFICE OF PUBLICATION: 625 MADISON AVENUE, NEW YORK, N.Y. 10022. Published monthly. Copyright (C) 1971 by Magazine Management Co., Inc., Marvel Comics Group, all rights reserved 625 Madison Avenue, New York, N.Y. 10022. Vol. 1, No. 5, May, 1971 issue. Price 15¢ per copy. No similarity between any of the names, characters, persons and/or institutions in this magazine with those of any living or dead person or institution is intended, and any such similarity which may exist is purely coincidental. Printed in the U.S.A. by World Color Press, Inc., Sparta, Illinois 62286. Subscription rate $2.00 and $2.50 Canada for 12 issues including postage. Foreign subscriptions $4.00.



Cette planche de montage originale publiée dans Eclipso 51 (février 1975) illustre la politique d'Arédit en matière de remontage des titres : tous les éléments qui peuvent être réutilisés le sont, ici le nom propre Zukala a été découpé puis collé à nouveau. Le mot « daughter » a été traduit puis réécrit très habilement ; dans l'original US, il figure sous Zukala et le titre « Zukala's daughter » s'inscrit dans un rectangle imaginaire, avec des lettres plus ou moins grosses qui se complètent. Cet effet a été conservé dans le titre français. Publiée en noir et blanc, et non en couleurs comme dans le comic original, des traits verticaux ont été tracés dans le ciel pour donner une impression de profondeur et de trame, un léger filet de fumée du plus bel effet a été ajouté également. Le bâtiment de gauche a été surmonté d'un nouvel étage qui ne dénote pas du tout. Les pattes du chien et le sol, au premier plan, semblent sortir d'une naïve gravure moyenâgeuse.

06 « Le démon ailé de Shadizar »



Juin 1971
Scénario : Roy Thomas - Dessin : Barry Smith - Encrage : Sal Buscema

Shadizar la perverse

Pour un certain nombre de raisons, des 115 premiers numéros de Conan the Barbarian, « Le démon ailé de Shadizar » est un de mes préférés. C'était notre première histoire dans cette cité au nom attrayant, Shadizar la perverse, mentionnée quoique jamais décrite dans deux aventures de Conan par Robert E. Howard. Comme Marvel ne détenait pas les droits sur des histoires de Conan écrites par d'autres auteurs à l'époque, Barry et moi pûmes imaginer notre propre Shadizar.

Barry se lâcha et les images qu'il créa furent peut-être encore meilleures que celles de la Cité des voleurs qu'il avait dessinées pour Conan the Barbarian n°4. Depuis le décor planté sur la page de titre, dans le style du classique du septième art « Le voleur de Bagdad », jusqu'à la venelle planche 3 avec les corps étendus au sol et les traces menant à différentes portes (ce genre de détail était inhabituel dans les comics de l'époque), jusqu'à l'intérieur et l'extérieur de la tour du dieu de la nuit, il réussit à insuffler une vie à Shadizar.

Des voleurs

La création des personnages nous donna aussi beaucoup de plaisir.

Rencontre Fafhrd et Gray Mouser par Mike Mignola chez Dark Horse en 1990.

Nous commençâmes par « le Rat gris » et « Fafnir », des parodies de Fafhrd et du Souricier gris, un duo de personnages d'heroic fantasy créé par Fritz Leiber.

Mais Fafnir vécut plus longtemps que ce que nous avions prévu (voir Conan the Barbarian n°17 & 18), et je me suis toujours demandé ce que le Rat gris était devenu après s'être bien fait botter par Conan. (Le dialogue des voleurs s'inspire en partie de la scène du film « Mon petit poussin chéri » où un barman rappelle à W.C. Fields que lorsqu'ils s'étaient battus un jour avec une femme, c'était lui, le barman, qui l'avait assommée. « Oui », répond W.C. Fields d'une voix lasse, « mais c'est moi qui lui ai tapé dessus en premier. »)

... et des catins

Et puis il y avait Jenna, la douce Jenna !

Je ne sais pas si Barry avait quelqu'un en tête quand il dessina notre donzelle à la chevelure ondulée. Personnellement, mon inspiration venait de Brigid O'Shaughnessy, l'« héroïne » du roman de Dashiell Hammett (et du film de la Warner Bros.) « Le faucon maltais », une menteuse compulsive qui agit sous des noms d'emprunt. Avez-vous remarqué que Jenna présente Conan à un forgeron appelé « Maldiz » qui lui dit que le cœur qu'il vient de réaliser avec l'or du Cimmérien « n'est pas tout à fait au niveau du faucon que j'ai jadis forgé » ?

Evidemment, on ne pouvait pas annoncer crûment le vrai boulot de Jenna dans cette taverne, à part descendre des bières sans payer. Mais dans le script, j'avais une fille qui accueille Conan à la maison de Suwong, une référence pas très subtile aux livre et film populaires : « Le monde de Suzie Wong ».

Les rois, c'est plus ce que c'était...

Quelque chose que prononce Jenna nous posa un petit problème.

Planche 4, elle dit qu'elle est allée une fois en Aquilonie et qu'elle y a vu « Le roi Numedides en personne sur son char royal. » Mais dans « The Drums of Tombalku » (« Les tambours de Tombalku »), une histoire d'REH que celui-ci ne termina pas et qui fut complétée par L. Sprague de Camp, nous lisons (dans des lignes clairement écrites, elles, par REH) que,

plusieurs années après les événements survenus dans ce numéro 6, le nom du roi était « Vilerus ». Sauf qu'en 1971, Marvel n'avait toujours pas la permission légale d'adapter cette histoire hybride alors, nous ne tînmes pas compte de cette référence. En 1977, nous adaptâmes la version howardienne originelle sous le titre « L'horreur dans la tour rouge » et, là aussi, afin de rester cohérents avec Conan the Barbarian n°6, nous appelâmes le roi d'Aquilonie « Numedides ». D'autres auteurs de Conan, cependant, situent à une date ultérieure le couronnement de Numedides et mentionnent les noms d'autres souverains ayant possédé ce trône pendant la jeunesse du Cimmérien.

Ça ne fait pas une énorme différence, au bout du compte mais, quand c'était possible, nous avons toujours essayé, au fil des ans, de faire coïncider le Conan de Marvel avec le Conan d'autres versions, pas parce que nous pensions que ces récits non-howardiens avaient plus de validité que nos comics mais parce que nous étions d'avis que, moins il y aurait de divergences entre les différentes versions de Conan, mieux ce serait pour tout le monde.

Nous parvînmes ainsi à la conclusion que Jenna avait vu le jeune prince Numedides et qu'elle l'avait pris pour le roi ou alors, emportée par son penchant pour le mensonge, elle avait grossi l'histoire en faisant du prince un roi à part entière. Les deux options s'accordent avec son tempérament.

Yakadi et chauves-souris

Naturellement, Barry ajouta quelques touches artistiques personnelles. Nous pensions tous deux que Conan n'était plus obligé de porter toujours la même tenue en guise d'uniforme, et Barry décida que ce numéro serait l'occasion idéale de se débarrasser du casque à cornes. C'est lui qui trouva la phrase de Jenna quand elle le lui retire : « Et puis, ça te fait une tête de yak. » Barry la suggéra dans une note marginale. Elle me plut et je l'intégrai au script.

La tour du dieu de la nuit était une merveille d'Art déco ; quant à la version de la chauve-souris rendue par Barry, elle était vraiment impressionnante. (En fait, Sal Buscema, qui s'occupa de la finition, y contribua également parce que Barry avait fait une boulette en dessinant les jointures doigts/ailes du rongeur.)

Applaudissements hyboriens

« Le démon ailé » fascina les lecteurs mais, là où je fus vraiment flatté, ce fut quand j'appris que plusieurs autres scénaristes de comics avaient cru voir dans mon script une histoire d'Howard lui-même parce que selon eux, l'ambiance des récits de Conan y était très bien restituée.

En 1972, les membres de l'Academy of Comic Book Arts (une organisation qui, en ce temps-là, comprenait la majorité des professionnels de la bande dessinée) nomina « Le démon ailé de Shadizar » dans la liste des quatre meilleures histoires (« Best Stories ») de 1971. « La tour de l'éléphant » (Conan the Barbarian n°4) reçut également une nomination. Ça va, ce n'est pas trop mal !

Et ce n'est pas fini : Conan the Barbarian fut nominé dans la catégorie Meilleure série régulière (Best Continuing Feature) en concurrence avec Green Lantern/Green Arrow et The Amazing Spider-Man. Barry, qui avait reçu une récompense dans la catégorie Nouveau talent remarquable (Outstanding New Talent) en 1970, fut nominé comme Meilleur dessinateur (Best Penciller) face à un trio de poids plumes : Neal Adams (qui l'emporta), John Buscema et John Romita, tandis que je fus nominé en tant que Meilleur scénariste (Best Writer) aux côtés d'Archie Goodwin et de Denny O'Neil.

Contrairement à ce qui s'était passé en 1970, cette fois nous repartîmes avec deux Shazam Awards : Conan the Barbarian décrocha le titre de Meilleure série régulière (Best Continuing Feature) et je fus récompensé pour mon travail sur Conan et The Avengers.

De temps en temps, tout se déroule sans accroc, comme lorsque nous avons suscité « Le démon ailé de Shadizar ».

Pendant ce temps, loin dans le Grand nord...

À peu près lorsque « Le démon ailé de Shadizar » parut, un autre classique de Conan, « La fille du géant du gel » fut publié. Barry et moi y avions travaillé pour le premier numéro du nouveau magazine Marvel en noir et blanc, Savage Tales. Mais nous parlerons en temps utile de « La fille du géant du gel ».

Conan abandonne le casque qu'il portait dans les premiers épisodes.

07 « Le rôdeur caché »

Juillet 1971
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : Barry Smith - Encrage : Dan Adkins et Sal Buscema

Le dieu dans l'urne

En 1951, l'écrivain de science fiction et de fantastique L. Sprague de Camp, récemment devenu fan de l'œuvre d'REH, dénicha trois histoires de Conan écrites par Howard et jamais publiées jusque-là. L'une d'elles était « Le dieu dans l'urne ».

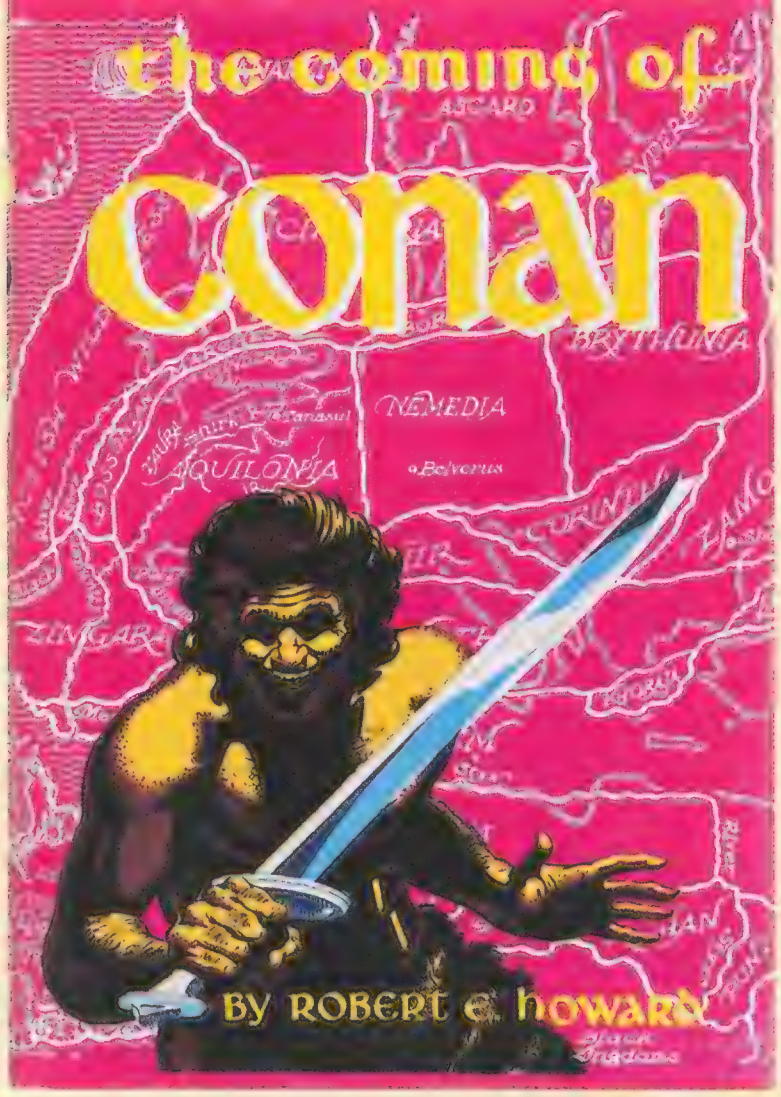
C'était une histoire mineure, du type « Le mystère de la chambre jaune », située à l'Âge hyborien. Un garde est retrouvé mort dans un musée némédien (une « maison d'antiquités ») à côté d'une grande urne vide. Conan est arrêté pour avoir tenté de cambrioler le bâtiment et, sans surprise, se retrouve suspect principal du meurtre. Il finit par tuer le traître Aztrias, l'homme qui l'avait payé pour dévaliser le musée. D'un coup d'épée, il décapite également la tête humaine d'un serpent, tête dont le visage est semblable « au masque de marbre d'une divinité » ; la créature était dissimulée dans l'urne. Puis Conan s'enfuit après avoir découvert que c'est le sorcier stygien Thoth-Amon qui a envoyé vers le nord le serpent à tête humaine dans le but de supprimer Caranthes, le prêtre d'Ibis.

Curieusement, « Le dieu dans l'urne » contient plus de dialogues et probablement moins d'action que dans n'importe quelle autre histoire de Conan. Si nous devions concevoir une adaptation audio de ses aventures, c'est celle qui nous poserait le moins de problèmes.

De Camp apporta quelques légers changements à l'histoire, le plus important d'entre eux étant la réécriture des dernières paroles de Promero : « Le dieu a un long cou » devint « Le dieu a le bras long » Elle parut en 1952 dans un magazine appelé Space Science Fiction. En 1953, elle fut intégrée, chez Gnome Press, à l'édition cartonnée de The Coming of Conan et fit l'objet d'une réimpression en 1967 dans le format de poche de Lancer intitulé Conan.

Roy et Barry se jettent dans l'action

Au cours de l'été 1970, alors que Conan the Barbarian s'apprêtait à faire son apparition dans les kiosques, je fis mon premier voyage en Angleterre. Barry avait dû vivre là-bas pendant que Marvel tentait de lui obtenir une carte de séjour pour permettre son retour aux Etats-Unis. Barry fut mon cicérone pendant ma visite londonienne d'une semaine. Je louai une voiture mais trouvai vraiment ardu de rouler



du « mauvais » côté. J'étais à peine arrivé que je dus emmener trois personnes (Barry, Mimi Gold et mon épouse de l'époque, Jean) de l'aéroport d'Heathrow. J'y parvins mais je ne sais pas comment.

Mon voyage se déroula au moment où nous devions commencer le travail sur Conan the Barbarian n°7 qui devait s'appeler « Le dieu dans l'urne ». Barry et moi étions d'accord : notre version devait bouger un peu plus et, pendant nos promenades dans Londres, nous modifiâmes un peu l'histoire tout en essayant de conserver l'esprit de la version originelle. Ça semblait aussi une bonne idée d'ajouter une présence féminine (le texte, au départ, n'en comprenait pas), alors nous décidâmes qu'Aztrias deviendrait une femme. Il n'y avait pas beaucoup d'autres candidates.

La bataille d'Angleterre

Ce soir-là, Barry vint me voir à mon hôtel pour discuter une dernière fois du numéro. C'était une petite pièce et comme Jean était fatiguée, nous descendîmes à la réception pour finir le script.

Plusieurs autres clients lisaient et bavardaient à l'accueil, alors Barry et moi gardâmes notre calme tandis que nous ajoutions verbalement la rencontre d'Aztrias avec des loups et Conan (dans cet ordre) sur la première planche de notre adaptation. Mais notre enthousiasme l'emporta. Au bout de quelques minutes, nous discutions, excités, de l'idée de prolonger le coup d'épée unique donné par Conan à la fin

de « Le dieu dans l'urne » et d'en faire un combat à part entière entre le Cimmérien et le Serpent humain (par la suite, je décidai de l'appeler comme ça pour le distinguer des ennemis de Kull, les Hommes-serpents). Cette lutte se déploierait sur plusieurs planches très accrochantes. Comme nous parlions avec emportement, des têtes se tournèrent, des sourcils anglais se haussèrent, des regards chargés de reproches, tels des sorts stygiens, nous furent lancés. Malgré nos bonnes intentions, nous étions de train de nous échauffer à un degré inacceptable dans un lieu public. Je me rappelle qu'à un moment, Barry (je ne me rappelle plus s'il brandissait un objet) commença à imiter Conan dans son attaque finale du Serpent humain.

Là, nous réalisâmes ce qui venait de nous arriver et nous décidâmes que le mieux à faire était de nous calmer. Mais l'intrigue de Conan the Barbarian n°7 était désormais claire. Nous décidâmes aussi que nos lecteurs verraient pour la première fois Thoth-Amon. Barry pensa qu'il devrait avoir sur la tête des cornes qui pourraient sortir de son crâne (ou pas).

Anatomie d'un classique

Quelques semaines plus tard, alors que j'étais rentré aux Etats-Unis, nous reçûmes les crayonnés de Barry. Stan Lee, qui n'était pourtant pas spécialement fan d'heroic fantasy, en fut tellement impressionné qu'une fois le lettrage effectué, il fit photocopier toutes les planches du numéro pour en faire un échantillon témoin de la technique narrative chez Marvel et aussi pour apporter la preuve qu'un dessinateur relativement novice pouvait rivaliser avec des Jack Kirby, des John Buscema, des John Romita.

Les planches de Barry, assorties des notes marginales qu'il avait ajoutées après nos conversations et les idées qui nous étaient venues, furent publiées par la suite dans Conan Saga n°3. Elles sont dignes d'être soigneusement examinées par tout amateur de comics, non seulement parce qu'elles représentent un magnifique exemple de crayonnés mais aussi pour ce qu'elles montrent de la collaboration du scénariste et de l'artiste en vue de produire un magazine Marvel (même si je dois reconnaître que les contributions du scénariste au travail du dessinateur sont en règle générale plus difficiles à détecter que dans l'autre sens).

Pour sa part, Barry ajouta quelques détails dont nous n'avions pas débattus auparavant parce que l'histoire d'REH ne constituait qu'une partie de notre adaptation. Dans d'autres cas, ces ajouts destinés à étoffer l'histoire avaient été passés en revue. Peut-être qu'après toutes ces années, Barry se souvient encore de qui trouva quoi ; personnellement, j'ai quasiment tout oublié. Par exemple, Conan sursaute quand il découvre un éléphant empaillé dans le musée et, pendant une seconde, il le confond avec l'être extra-terrestre Yag-Kosha qu'on a pu voir dans notre quatrième numéro, « La tour de l'éléphant ». Après un quart de siècle, je ne sais plus si j'avais discuté de cette idée avec Barry ou si ç'avait été la sienne. J'aurais tendance à dire la sienne, mais bon...

Un autre détail intéressant : en ces temps plus doux, plus amènes, Barry écrivit une note au sujet de la case, planche 16, où Conan plonge son épée dans les anneaux du Serpent humain. La note disait : « Pourvu que la censure ne sabre pas ça ! »

Une planche crayonnée.

Le plat de résistance

Quel combat !

Une des raisons pour lesquelles j'ai toujours considéré cette scène comme un des meilleurs combats brefs de toute l'histoire des comics Marvel, ce n'est pas seulement le graphisme extraordinaire mais aussi le fait que Barry et moi étions convaincus qu'au cours d'un conflit, n'importe lequel, il doit y avoir un moment suprême où des forces terrifiantes se déchaînent. Nous pensions que c'était plus efficace qu'un échange interminable de coups qui se ressemblent tous. Mon ami Gil Kane, un des meilleurs théoriciens (et artistes) des comics, m'a beaucoup influencé à cet égard.

Un de ces moments survient lors de l'attaque mentionnée ci-dessus, lorsque Conan enfonce son épée dans le corps du Serpent humain. Il poignarde à plusieurs reprises le monstre blessé à mort, mais le vrai point culminant se produit quand il s'empare de l'arbalète tombée de la main du garde et qu'il s'en sert, après une brillante case de pause, pour frapper de toutes ses forces la tête de la créature. Afin d'attirer l'attention sur cette scène, Barry dessina Ben Grimm (mieux connu sous le nom de la Chose, dans les Quatre Fantastiques) de profil dans la marge, l'identifiant ainsi aux éclats de marbre qui volent autour du Serpent. Le combat terminé, Conan s'écroule mais reprend connaissance quelques instants après et s'extirpe de la queue serpentine. (Je me rappelle que lorsque j'écrivais le texte de cette planche, il me vint à l'esprit que c'eût été un tout petit peu mieux si la carcasse s'était trouvée sur Conan plutôt que sous lui, ce qui eût permis de voir le Cimmérien la soulever... Mais même les Perses antiques laissaient toujours une légère imperfection dans leurs tapis afin que les dieux ne les châtient pas pour excès d'amour-propre !)

Est-ce que j'ai dit que le graphisme sur Conan the Barbarian n°7 est génial ?

Oui, je pense que je l'ai déjà dit.

Les touches finales

Barry raconta si bien cette histoire que j'utilisai les légendes non pas avec un objectif de narration mais pour mettre en valeur l'ambiance. Par exemple, en plein combat, j'expliquai comment le Serpent humain endormi avait été découvert dans une tombe stygienne, etc. Pour la planche 7, je me dis que les dessins pouvaient se passer de texte. Là encore, je ne saurais dire si Barry avait ou non préalablement visualisé la planche dépourvue de dialogues ; il n'a laissé à ce sujet aucune indication dans ses notes de marge.

Planche 8, je remplaçai le mot « Stygia » (Stygie), écrit en anglais sur une plaque du musée, par une écriture stylisée qui, tout en évoquant ce nom, est rédigée dans une langue étrangère (le némédien) possédant son propre alphabet.

Je modifiai deux noms : Kallian Publico (Kallian Podarco dans l'édition Gnome) devint simplement Kallian. Et, j'ignore pourquoi, mais Caranthes se changea en Karanthes. Il me semble revoir Glenn Lord en train de me dire que c'était de cette manière qu'REH l'avait écrit, à l'origine. Je ne vois pas d'autre raison. En fait, je changeai trois noms. Nous avions tellement développé « Le dieu dans l'urne » que je me rendis compte de la nécessité d'un titre différent pour notre version, même si, maintenant, je regrette que nous n'ayons pas gardé ce premier titre. Je remplaçai également « le dieu a le bras long » par le texte originel d'REH, « le dieu a un long cou », bien que la version de de Camp soit meilleure. J'essayais peut-être tout simplement de compenser ces autres modifications que j'avais apportées.

Une fois de plus, Sal Buscema encra fidèlement les crayonnés de Barry et le résultat donna un des numéros les plus visuellement agréables de Conan the Barbarian.

Finances Fantasy

Allons droit aux faits : aussi ironique que ça semble, le n°7 marqua le nadir de la série dans sa chute régulière des ventes.

En un temps où les têtes des séries n'étaient pas les pièces de collection qu'elles sont aujourd'hui, le n°1 s'était très bien vendu malgré une brève annonce dans les rubriques de la rédaction (« Bullpen Bulletins ») et une pub d'une demi-page le mois d'avant. Mais chacun des six numéros suivants avait vendu de moins en moins d'exemplaires et, malgré ses qualités indéniables, le n°7 récolta les plus mauvais chiffres (bien qu'il n'y ait eu aucune perte financière).

À cause de cette baisse des ventes, Conan the Barbarian, qui paraissait à un rythme mensuel depuis le n°4, connut une journée où il fut officiellement annulé... à la demande expresse de Stan. Pour des raisons compréhensibles, il pensa que cette série n'allait nulle part et que si nous la supprimions, alors Marvel pourrait faire plancher Barry sur un comic de super-héros plus rentable. Je travaillais chez moi ce

jour-là parce qu'à cette période, Stan et moi ne nous rendions aux bureaux de Marvel que deux ou trois fois par semaine, la plupart du temps (mais pas systématiquement) les mêmes jours. Le lendemain matin, j'avançai avec courtoisie mais passion l'argument suivant : puisque c'était notre éditeur, Martin Goodman, qui décrétait quelles séries étaient annulées, il revenait à Stan de lui laisser prendre la décision sans vouloir aller plus vite que la musique. J'étais d'accord avec Stan pour transférer Barry vers autre chose (en réalité, je n'étais pas d'accord, mais il faut bien comprendre que je ne pouvais pas l'annoncer comme ça). Nous ne devions pas donner le coup de grâce à ce comic pour la seule raison que ça permettrait à l'artiste d'aller sur une autre série.

Ça finit bien

J'ai l'impression que mon désespoir fut convaincant, ce matin-là, parce que Stan renonça à annuler Conan the Barbarian. Cela dit, à partir du n°14 (qui était déjà à l'impression lorsque nous reçûmes les chiffres de vente du n°7), nous retournâmes à la formule bimestrielle (le magazine était devenu mensuel à partir du n°4.). Stan espérait toujours insérer Barry dans un autre comic, mais je savais qu'à cette époque, ça n'intéressait pas du tout Barry de dessiner des super-héros.

Mais si l'on considère que Stan était (et est toujours) un des professionnels les plus intelligents et visionnaires de l'histoire de la bande dessinée et Martin Goodman un éditeur très malin, il est probable que, nonobstant mon opinion à ce propos, Conan the Barbarian serait revenu dans les mois suivants parce que, quelques semaines plus tard, nous prîmes connaissance des ventes de Conan the Barbarian n°8 et celles-ci avaient un peu remonté. Stan et moi soupçonnâmes qu'un ennemi doté d'un visage plus humanoïde (l'homme ailé à la peau d'ébène dans « Le jardin de la peur ») avait quelque chose à voir avec cela car les couvertures précédentes avaient surtout montré des araignées géantes, des chauves-souris géantes et des serpents géants, même s'il existait des têtes humaines parmi ces créatures.

Les chiffres du n°9, avec des squelettes géants armés de pied en cap sur la couverture, furent encore meilleurs. Petit à petit, Conan the Barbarian se dirigeait vers ce qu'il finirait par devenir et rester pour le restant de cette décennie : un des titres les plus vendeurs de Marvel.

08 « Les gardiens de la crypte »

Août 1971
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : Barry Smith - Encrage : Tom Sutton et Tom Palmer

Un conte de la crypte

Dans les sept premiers numéros de Conan the Barbarian, publiés en 1970-71, Barry et moi réalisâmes deux adaptations d'aventures de Conan (le n°4 et le n°7), créâmes quatre histoires originales (n°1, n°2, n°5 et n°6). Nous fîmes d'une histoire d'REH qui ne mettait pas en scène Conan une aventure du Cimmérien (n°3).

À l'approche du n°8, nous eûmes envie d'essayer autre chose. En 1966, l'exécuteur littéraire d'REH, Glenn Lord, avait découvert plusieurs histoires inachevées de Conan au beau milieu du fatras de documents laissés par Howard au moment de sa mort, en 1936. Il s'y trouvait une ébauche longue d'une page pour une histoire qui devait s'intituler « The Hall of the Dead ».

Ce brouillon se retrouva bien vite entre les mains de L. Sprague de Camp qui était alors en train de préparer une nouvelle édition de poche d'aventures conaniennes pour l'éditeur Lancer Books. De Camp poursuivit l'écriture de nouvelles « collaborations posthumes » à partir du travail d'Howard et, en se basant sur l'ébauche retrouvée, il rédigea la nouvelle « The Hall of the Dead » (« La chambre des morts ») qui parut pour la première fois en février 1967 dans The Magazine of Fantasy and Science Fiction et fut réimprimée quasiment tout de suite après dans le volume de poche Conan.

Permis d'exhumer

En 1970, Marvel n'avait toujours pas le droit d'adapter les « collaborations posthumes » ou les pastiches (c'est-à-dire de nouvelles aventures de Conan écrites par différents auteurs). Nous avions discuté de cette possibilité avec de Camp et d'autres personnes mais, dans l'intervalle, Conan the Barbarian avait atteint un point où « La chambre des morts » viendrait parfaitement s'insérer dans la chronologie. De plus, nous n'avions pas envie de sauter une histoire qui, après tout, avait été ébauchée par REH.

Comme cela avait déjà été le cas à de multiples reprises, Glenn Lord nous donna un coup de main et nous permit de réaliser une adaptation directe de l'intrigue howardienne originelle. Le résultat devait être une nouvelle histoire, librement inspirée de la version de de Camp et Carter. Barry et moi nous mîmes immédiatement au travail. Si cela leur dit, les lecteurs peuvent s'amuser à comparer « La chambre des morts » version de Camp et notre « Les gardiens de la crypte », surtout une fois qu'ils auront lu le synopsis d'Howard (que nous publiâmes également dans Conan the Barbarian n°8).

Une tombe sur mesure

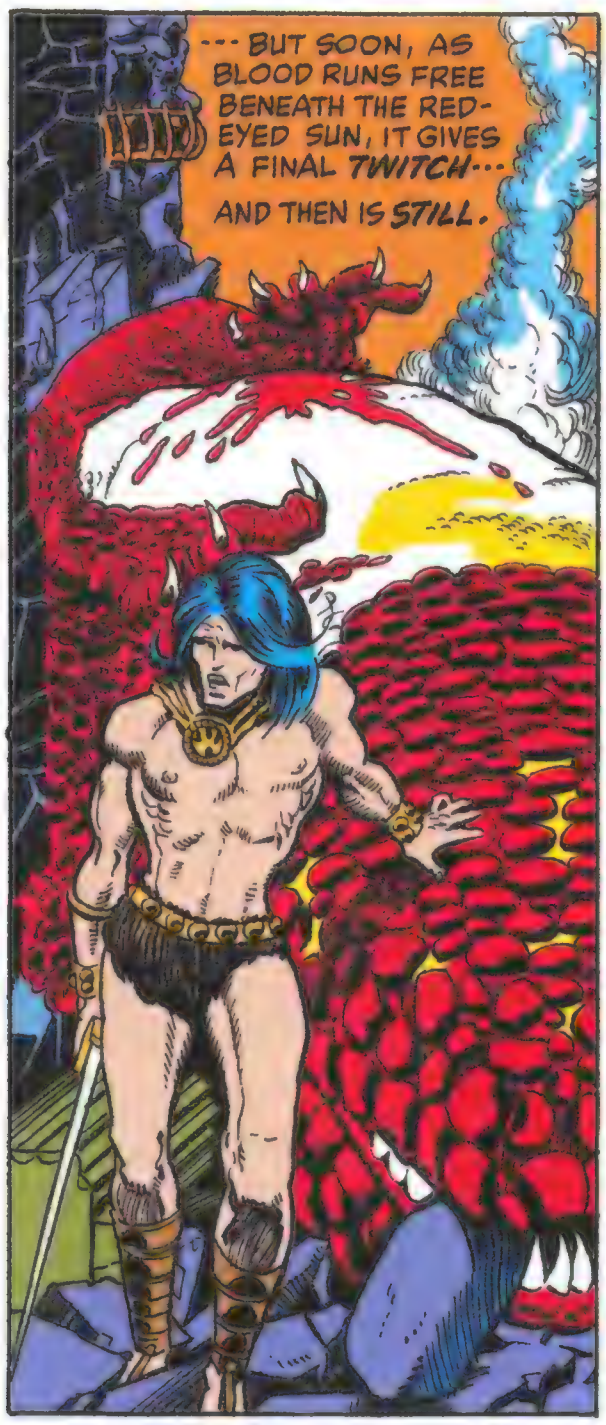
Il nous fallut apporter quelques changements afin de faire coïncider la nouvelle version avec « Le dieu dans l'urne » et aussi avec quelques événements que nous avions prévus pour des numéros à venir. Nous modifiâmes le titre pour éviter une confusion avec la version de de Camp. « Les gardiens de la crypte » est évidemment un clin d'œil au Gardien de la crypte (Crypt-Keeper) des bandes dessinées d'horreur controversées parues chez l'éditeur EC Comics au cours des années 1950. Cela faisait une quinzaine d'années qu'EC ne publiait plus et ils ne donnaient pas l'impression de réapparaitre un jour.

Puisque l'action de Conan the Barbarian n°7 se situait en Némédie, ce nouvel épisode n'aurait pas pour décor Zamora mais la proche Corinthie. Le capitaine gundérien s'appelait à l'origine Nestor mais nous lui donnâmes un autre nom, Burgun. Dès le départ, nous comprîmes que dans notre n°10, il jouerait le rôle du « déserteur gundérien » anonyme mentionné dans la nouvelle d'REH « Rogues in the House » (« La maison aux trois bandits »). On ne peut pas être sûrs à 100% qu'Howard considérait ces deux Gundériens comme une seule et même personne mais on ne peut pas non plus prouver le contraire.

Nous insérâmes aussi un bref retour en arrière, la très importante Bataille de Venarium, et décidâmes que Burgun serait un des Gundériens postés au fort lorsque les hordes cimmériennes s'emparent de celui-ci. Je ne racontai pas toute l'histoire de ce massacre avant Conan the Adventurer n°1 (et vous ne savez pas à quel point je fus tenté de présenter Burgun dans ce numéro !).

De Camp avait décrit « la créature monstrueuse qui habite la cité » comme une limace géante, mais Barry et moi choisîmes d'en faire un dragon. Je pense que c'est Barry qui voulait en faire un Heloderma suspectum géant, le nom scientifique du Monstre de Gila, une espèce originaire du Mexique et du sud des Etats-Unis. Au final, c'est lui qui dut dessiner toutes les

écailles ! La façon dont Tom Sutton (le remplaçant de Sal Buscema pour l'occasion) l'encra lui donna un aspect très menaçant. La case de la planche 8 où un Conan fatigué s'appuie sur le cadavre du monstre est une de mes scènes préférées parmi les premiers numéros de Conan the Barbarian.

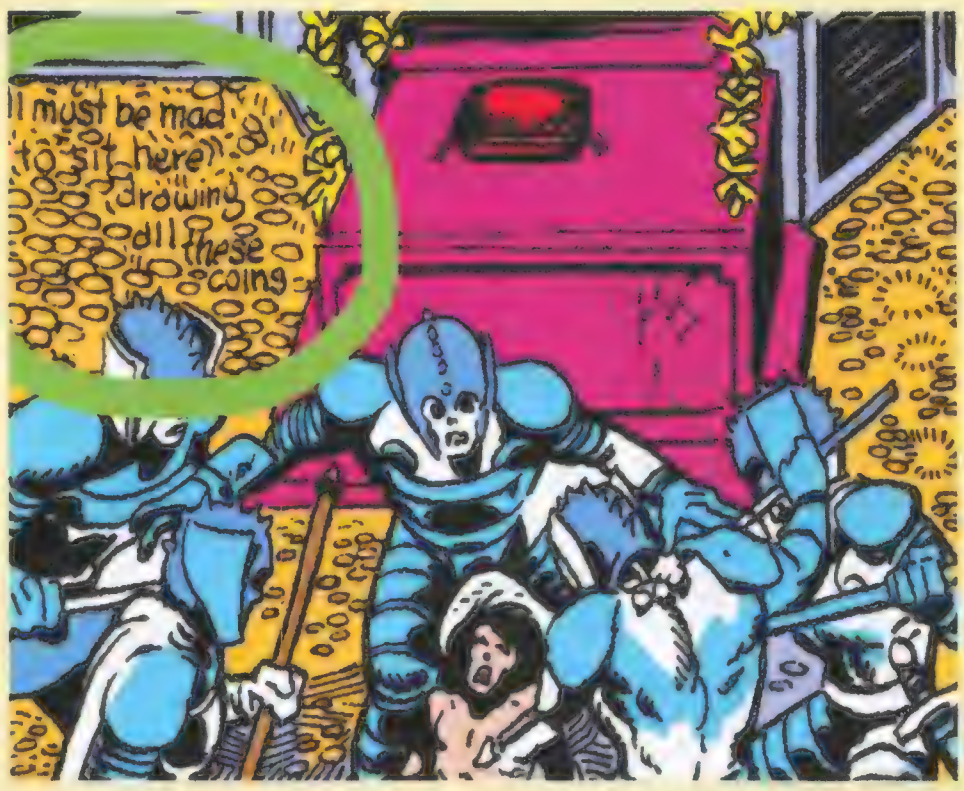


Howard n'ayant pas établi de description détaillée des « antiques guerriers », nous optâmes pour des squelettes momifiés revêtus d'armures. Les squelettes et le serpent de jade, avec lequel Conan s'enfuit de la cité, firent leur réapparition dans Conan the Barbarian n°255 et 256. Ils étaient trop bons pour qu'on ne s'en serve pas à nouveau.

Humour noir

Barry et moi trouvâmes d'autres idées amusantes. Nous inventâmes un jeu qui se joue avec trois dés. Conan et Burgun s'en servent pour s'affronter, les joyaux étant la mise. Nous fîmes de la « dévergondée » (c'était le terme employé par Howard dans son ébauche de Conan) la cupide et menteuse Jenna, vue dans Conan the Barbarian n°6, mettant ainsi en place son apparition dans le n°11 (« Rogues in the House », « Le rendez-vous des brigands », et installâmes la petite gargouille à l'entrée des ruines de la cité.

Mais peu de gens remarquèrent ma retouche favorite : sur la planche 14, regardez la deuxième case, celle où Conan et Burgun se retrouvent cernés par les squelettes et faites bien attention au coin supérieur gauche de la case, avec toutes les pièces éparpillées au sol. Vous distinguerez peut-être ce que Barry écrivit au beau milieu de toutes ces richesses : « I must be mad to sit here drawing all these coins. » « Il faut que je sois cinglé pour être là à dessiner toutes ces pièces. »



Il était peut-être bien cinglé, effectivement (dans le milieu des comics, on est tous un peu cinglés), mais alors il l'était de manière divine, parce qu'il produisit une autre aventure classique de Conan.

Du coup, en définitive, qui restitua le mieux l'idée de départ d'REH ? De Camp ou Smith & Thomas ? Laissons les lecteurs décider. Personne ne gagne jamais vraiment, dans ce genre de confrontation.

Barry et moi fîmes du mieux que nous pûmes puis, en compagnie de Conan et de Jenna, nous abordâmes le numéro suivant.

09 « Le jardin de la peur »

Septembre 1971
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : Barry Smith - Encrage : Sal Buscema

Les fils d'Aryas, ces éternels vagabonds

Sur la dernière planche de Conan the Barbarian n°8, « The Keepers of the Crypt » (« Les gardiens de la crypte »), au moment où Conan et son amante Jenna s'enfuyaient à cheval du village corinthien, les forces de l'ordre à leurs trousses, je savais exactement dans quelle direction ils allaient : vers le jardin de la peur.

Entre 1932 et 1933, alors qu'il écrivait les premières aventures de Cimmérien, Howard coucha également sur le papier ce qu'on appelle parfois la série James Allison, c'est-à-dire six ou sept contes situés chacun dans une époque pseudo-historique différente avec un protagoniste différent. Tous, cependant, ont un point commun : chaque histoire est racontée par un homme moderne, portant souvent le nom de James Allison, qui présente les souvenirs de ses vies antérieures. Dans ses précédentes incarnations, c'était habituellement un héros barbare (appelé par exemple Hunwolf ou Niord de Hialmar), un des mystérieux « fils d'Aryas » mentionnés dans le célèbre passage tiré des Chroniques némédiennes (« Sache, ô prince... ») qui apparaît en exergue au premier récit de Conan.

Ces histoires sont des « souvenirs raciaux » et, malheureusement, elles suivent la tendance moderne consistant à identifier le terme « Aryen » (« blanc ») au terme « supérieur », même si, dans le cas qui nous occupe, le seul but est de raconter une bonne histoire sans arrière-plan idéologique. La plus célèbre de ces histoires est « The Valley of the Worm » (« La vallée du ver ») et ce fut la seule à paraître dans Weird Tales, l'incontournable magazine pulp à l'intérieur duquel commença la carrière littéraire de Conan.

Viens dans le jardin, mon amour

La seule autre histoire de James Allison publiée du vivant d'Howard fut « Le jardin de la peur ». Curieusement, elle parut dans le numéro de juillet-août 1934 du magazine pulp semi-professionnel Marvel Tales. (Il ne s'agit pas du Marvel Tales publié par Martin Goodman, le premier éditeur du groupe qui deviendrait Marvel Comics. Le Marvel Tales de Goodman ne fit son apparition qu'à la fin des années 1930, peu de temps avant le mythique Marvel Comics n°1.)

Dans « La jardin de la peur », James Allison, invalide, se souvient d'une vie précédente où il fut Hunwolf, un barbare d'avant la période glaciaire et issu du peuple nordique des Aesirs. Hunwolf a tué un homme qui avait essayé d'enlever sa bien-aimée Gudrun et a pris la fuite avec elle jusque dans une lointaine vallée dans laquelle vit une tribu alliée, habitant dans des collines et sous la coupe d'un homme gigantesque pourvu d'ailes et à la peau d'ébène. Hunwolf délivre Gudrun en causant la débâcle d'un troupeau de mammouths dans le champ de fleurs carnivores protégeant la tour sans portes de l'homme ailé.

En 1945, cette histoire connut une réimpression dans une anthologie dirigée par William L. Crawford et, depuis, on l'a retrouvée dans plusieurs autres volumes, cartonnés et au format poche.

Taillons dans le jardin

Dans l'ensemble, Barry et moi adaptâmes « Le jardin de la peur » sans dévier du texte d'REH même si le peu de dialogues de l'original nous obligea à ajouter tous les échanges entre les personnages.

Comme toujours, Barry apporta quelques touches sympathiques : Conan marchant au beau milieu des mammouths, par exemple (un animal sauvage parmi d'autres animaux sauvages, en somme), et les jeux de lumière sous la surface de l'eau dans la case 3 de la planche 8 (quelque chose qui, jusque-là, s'était rarement vu dans des comics). Barry refusait les solutions faciles.

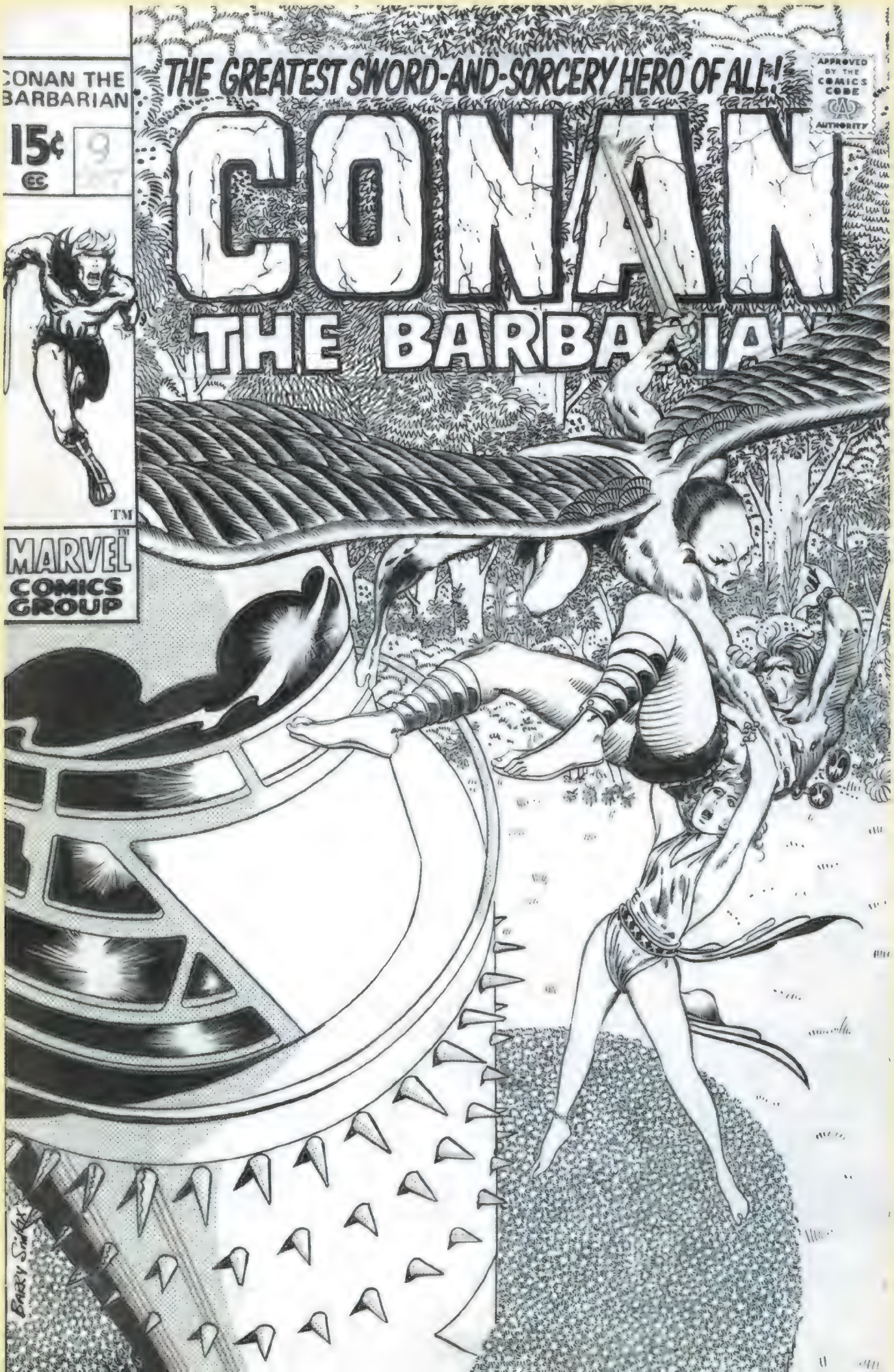
Nous rusâmes aussi afin de contourner les restrictions imposées par la zélée censure (Comics Code) de l'époque. Nous avions décidé que Barry dessinerait une séquence de trois cases, planche 15, montrant les fleurs au pieds de la tour de l'homme ailé. La couleur devait passer d'un blanc rosâtre à un rouge vif pour laisser entendre qu'elles étaient imbibées du sang d'un homme des collines tombé au milieu de leurs pousses. Comme nous craignions de voir la censure refuser cette scène, nous ne fîmes aucune mention du changement de couleur dans les marges des planches originales avant d'envoyer celles-ci à la commission. Néanmoins, nous donnâmes pour consigne à la coloriste, Mimi Gold, de graduer les tons du blanc au rose puis au rouge vif. Ainsi, tout était présenté de manière plus subtile. Ça se passait comme

ça, dans le temps. Bien sûr, de nos jours, on ne donne plus dans ce genre de finasseries.

Guirlandes et guipures

Conan the Barbarian n°9 fut bien reçu à tous les niveaux. Nos ventes continuèrent de remonter la pente (remontée amorcée avec le n°8), ce qui évita l'annulation de la série. Un an plus tard, une étude (parue au format relié) consacrée aux comics inclut la case 4 de l'avant-dernière planche de l'histoire à titre d'exemple d'une excellente illustration (Conan et l'homme ailé tombant à travers la verrière de la tour) doublée d'une excellente retenue signifiée par l'absence complète d'effets sonores. (En effet, les effets sonores non verbaux ne furent utilisés dans aucun des numéros de Conan the Barbarian que j'écrivis, de même qu'il n'y eut jamais de bulles exprimant les pensées. C'étaient des expérimentations narratives inédites chez Marvel, à ce moment-là, mais j'avais envie de les essayer parce que je me disais qu'elles démarqueraient Conan de leurs autres magazines.)

« Le jardin de la peur » n'a peut-être pas l'éblouissante beauté des numéros 4 et 7, ni peut-être du n°8, mais, si je puis me permettre, il fut (et est encore) au niveau des Conan classiques.



Première couverture du numéro 9, non retenue.

10 « Gare à la colère d'Anu ! »

Octobre 1971
Scénario : Roy Thomas - Dessin : Barry Smith - Encrage : Sal Buscema

Mais où est donc passé Conan le barbare ?

Après Conan n°9, le moment était venu pour le jeune Cimmérien de retourner à la civilisation dans l'original suivant d'REH, le palpitant « Rogues in the House » (« La maison aux trois bandits ») programmé pour Conan n°11. Dans ce numéro, nous présentions une sorte de préquelle de cette intrigue, préquelle basée sur le début d'un paragraphe tiré du texte originel de Robert E. Howard « La maison aux trois bandits » et qui positionnait Conan pour les événements plus importants qui surviendraient par la suite.

Ce qui n'était pas clair, en revanche, c'est où l'action de « La maison » se déroulait. Deux fans d'Howard, qui avaient correspondu avec lui en 1936 et écrit « A Probable Outline of Conan's Career » (« Une chronologie vraisemblable des faits et gestes de Conan »), avaient imaginé que c'était à Zamora, comme dans « Tower of the Elephant » (« La tour de l'éléphant »). Trois mois avant sa mort, REH répondit : « Je ne suis pas certain que l'aventure contée dans "Rogues in the House" se soit passée à Zamora. La présence de factions politiques adverses semble indiquer autre chose, puisque Zamora était sous le coup d'un despotisme absolu où les opinions politiques divergentes n'étaient pas tolérées. Je suis d'avis que ce lieu était une des petites cités-états localisées juste à l'ouest de Zamora. »

C'est une bonne illustration du grand soin qu'Howard apportait dans son portrait de l'histoire et des mœurs au temps de Conan le Cimmérien, malgré les confusions existantes en certains points de la saga. En vérifiant les cartes de l'Âge hyborien, je constatai que les cités-états « juste à l'ouest de Zamora » devaient être soit de petits royaumes montagneux ou alors la Corinthie, un royaume mentionné dans deux histoires d'Howard quoique l'action ne s'y déroule pas. Les successeurs littéraires d'Howard, L. Sprague de Camp et Lin Carter, semblaient considérer comme évident que la Corinthie était une fédération de cités-états sans pouvoir central très affirmé. C'était donc le décor le plus indiqué pour situer l'histoire.

(Entre parenthèses : une fois, de Camp évoqua la Corinthie, un pays enclavé, en tant que « nation côtière hyboréenne ». Je me demande comment il a pu faire cette boulette qui ne lui ressemble pas du tout. Cela a peu d'importance, d'ailleurs.)

Usual Suspects

Conan arrive dans la cité corinthienne sans nom avec Jenna. Nous avions fait apparaître cette dernière dans « Le démon ailé de Shadizar » (n°6). Avec le n°10, il ne restait plus qu'un épisode avant qu'elle ne devienne le plus célèbre des personnages féminins (initialement) anonymes d'REH, parce que dans le n°11, elle trahirait Conan et il la balancerait dans une fosse septique. Nous utilisâmes ce n°10 pour mettre en place la situation.

Le n°10 offrit une autre coïncidence heureuse. Dans le synopsis qui servait de base à Conan the Barbarian n°8, de même que dans la longue nouvelle « La chambre des morts », de de Camp et Carter, Conan avait semé « un groupe de soldats zamoriens menés par l'officier Nestor, un mercenaire du Gunderland ». Dans notre version, je transformai les Zamoriens en Corinthiens à cause de la proximité géographique de la Corinthie et de la Némédie, où se déroulait le n°7. Nestor devint Burgun, un nom fondé en partie sur le toponyme « Bourgogne » (anglais Burgundy), une province française et, en partie, sur le nom Edgar Bergen (célèbre ventriloque). Je le fis afin d'éviter une contradiction avec la version de Camp & Carter.

Mais j'étais intrigué par le fait que Nestor/Burgun était « un mercenaire du Gunderland » et qu'un paragraphe de « La maison » mentionnait la pendaison d'un « déserteur gundérien » camarade de Conan. Je ne sais pas si REH avait eu la même pensée, mais j'aimais bien l'idée qu'il s'agissait d'une seule et même personne. Je fis donc revenir Burgun dans Conan the Barbarian n°10... juste à temps pour sa pendaison !

Barry Smith et moi orchestrâmes également une apparition de Nabonidus, un personnage dont l'importance serait révélée dans le n°11. Parce qu'il nous fallait un élément surnaturel dans le n°10, nous nous fixâmes sur le dieu Anu. REH avait emprunté le nom à une divinité babylonienne. Comme la figure du taureau ailé était importante en Mésopotamie et qu'Anu était un dieu ouranien, nous en fîmes un être pourvu d'une tête taurine. À la fin de l'histoire, son corps s'élève au-dessus du temple vers le ciel piqueté d'étoiles.

Conan le destructeur de l'auto-censure

Il nous fallut trouver une ou deux combines pour échapper aux oukases de la commission de censure (Comics Code Authority), à cette époque. Nous voulions leur éviter de nous causer trop de problèmes.

Tout d'abord, nous avons dû nous occuper du fait que, dans le texte d'REH, il était écrit que Conan décapitait le prêtre maléfique d'Anu. La commission de censure ne nous aurait permis d'en parler ni dans les dialogues ni dans les didascalies, encore moins graphiquement. Barry eut donc l'idée de montrer la tête du prêtre de profil, après le coup fatal porté par Conan, et de ne pas dessiner son corps obèse à l'endroit où il serait apparu sinon. Les lecteurs en tireraient leurs propres conclusions.

Les exécuteurs de la censure n'apprécièrent pas non plus que Conan s'en aille impuni à la fin de l'histoire, nonobstant la fin tout à fait méritée du prêtre. Leur répondre que le Cimmérien serait appréhendé par les autorités dans le n°11 ne leur suffit pas. Ils nous obligèrent à expliquer clairement, dans le n°10, que Conan ne s'en tirerait pas comme ça, ce qui explique les trois didascalies finales écrites à la va-vite. C'est de vicissitudes de ce genre que naissent les grands moments de l'histoire de comics.

Et sans oublier...

Pour que vous soyez bien au courant, j'ajouterai au passage que, suite à certaines décisions prises par les pontes de l'entreprise, le n°10 fut l'un des deux numéros de Conan the Barbarian à être publiés lors d'une phase (bien trop brève, selon moi) où tous les magazines Marvel passèrent de 32 à 48 pages intérieures. Il nous restait donc du surplus d'espace à utiliser dans ce numéro.

Je n'étais pas heureux de l'annulation à la va-vite de Kull the Conqueror, une série que j'avais pu faire publier par Marvel au moment où les chiffres du premier numéro de Conan the Barbarian indiquaient de bonnes ventes. Je demandai donc à Marie et John Severin d'illustrer une adaptation de « The King and the Oak » (« Le roi et le chêne », un poème d'Howard où figure Kull), basé sur mon agencement personnel des strophes. Il en sortit une belle œuvre.

Comme j'avais encore cinq pages à remplir, je me servis d'une histoire datant de quinze ans plus tôt, située au temps du roi Arthur et qui avait paru à l'origine dans le premier numéro du comic Black Knight (mai 1955). Elle avait pile-poil la bonne longueur. Le graphisme n'était pas de l'artiste originel, le magistral Joe Maneely (il était de Syd Shores pour les crayonnés et de Christopher Rule pour les finitions) mais il remplit son office.

De l'Âge hyborien à l'Âge hollywoodien... dans un premier temps

« Prends garde à la colère d'Anu » n'est pas un de mes numéros préférés de Conan. En fait, je pense qu'il n'est le préféré de personne mais, cela mis à part, j'en suis modérément fier. Son malheur fut de se retrouver dans l'ombre de notre adaptation des principaux éléments de « La maison aux trois bandits », parue dans le n°11. Malgré tout, et aussi bizarre que ça semble, cette aventure de Conan, la pendaison de l'ami de Conan et la mort du prêtre d'Anu feraient leur chemin jusqu'à Hollywood et les pages de Marvel. Au début des années 80, lorsque Gerry Conway et moi rédigeâmes la première ébauche de script du film qui allait devenir Conan the Destroyer (Conan le Destructeur), nous suivîmes l'exemple de John Milius, le scénariste et réalisateur de Conan the Barbarian (Conan le Barbare), et transposâmes des éléments tirés de plusieurs histoires d'REH. L'un d'eux, venu à la fois du comic et de l'histoire originelle, était la pendaison de l'ami de Conan et la vengeance du barbare.

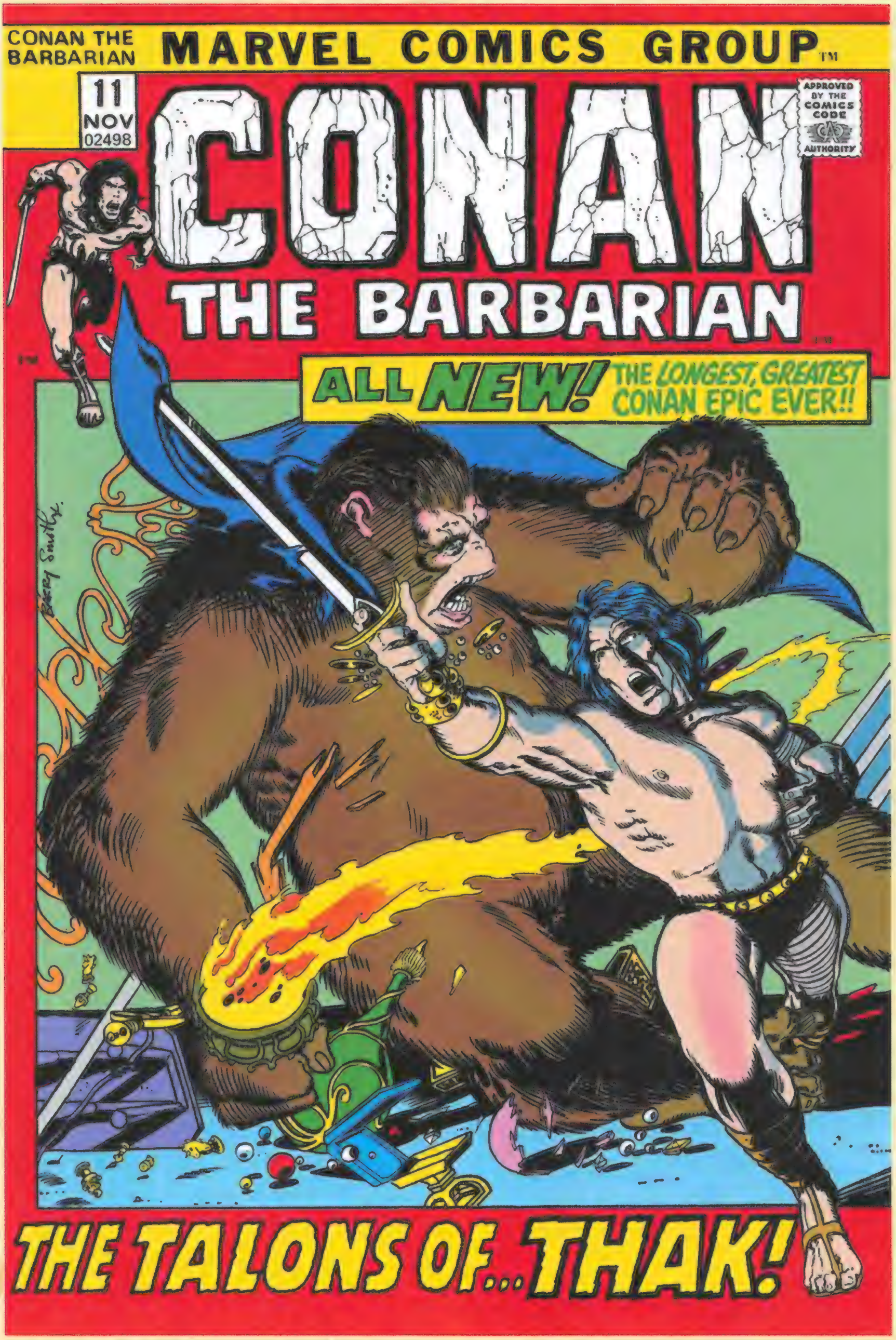
Cette scène disparut des quatre brouillons suivants que nous écrivîmes en partie parce que le producteur, Dino de Laurentiis, refusa de nous laisser tuer un « prêtre » dans le film, quelle que fût sa religion. Elle a néanmoins été préservée dans le roman graphique Conan the Barbarian : The Horn of Azoth (« Conan le barbare : la corne d'Azoth »), réalisé d'après ce premier jet de Gerry et moi. Fondée comme elle l'était sur le récit d'Howard, nous pensons que cette scène aurait très bien pu s'intégrer au film.

Les deux épisodes en back-up stories qui complètent le numéro 10 .

Sketch aux crayons par Barry Smith, début 1970.

Sur la droite, le croquis de la couverture avant la version définitive par Kane et Colletta.

11 « La maison aux trois bandits »



Novembre 1971
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : Barry Smith - Encrage : Sal Buscema

L'aventure de Conan intitulée « La maison aux trois bandits », écrite par Robert E. Howard, fournit assurément beaucoup de matériel pour Marvel Comics, en 1971.

Pour commencer, comme indiqué dans le chapitre précédent, un long paragraphe situé vers le début de « La maison » devint la base de l'histoire en 23 planches « Prends garde à la colère d'Anu ! » dans Conan the Barbarian n°11.

Mais le véritable bénéfice fut le présent numéro dans lequel Barry Smith et moi produirions le reste de l'histoire : 34 planches supplémentaires pour un total de 57 pages consacrées à l'adaptation de « La maison ».

Conan n°11 fut le plus long récit jamais publié dans un seul et même numéro de cette série avant le n°100 (« Death on the Black Coast », « Mort sur la Côte Noire ») parce que, le mois précédent, Marvel et son concurrent DC Comics avaient fait passer toutes leurs parutions à 52 pages (couvertures incluses). Afin de compléter le n°10, déjà en cours de réalisation, Barry et moi avions développé « Anu » sur quelques planches à partir de ce que nous avions prévu à l'origine ; j'avais adapté le poème de Kull, écrit par REH, « The King and the Oak » (« Le roi et le chêne ») avec les Severin frère et sœur et j'avais ajouté une réimpression de l'histoire arthurienne « Black Knight », qui remontait à 1955.

Cette fois, cependant, comme nous avions un peu plus d'avance, Barry et moi étions prêts à faire porter les 34 planches du n°11 sur le reste de « La maison ».

Vis-à-vis de ce numéro, la Comics Code Authority (commission de censure) à l'approbation de laquelle tous les magazines Marvel étaient soumis avant publication, nous avait demandé à la dernière minute d'ajouter une nouvelle légende à la fin d'« Anu » affirmant qu'un cachot attendait Conan dans le futur. De cette manière, nul n'aurait l'impression que Conan pouvait s'en tirer à si bon compte après un meurtre, quand bien même ç'avait été pour venger la mort d'un ami.

Barry et moi décidâmes donc de démarrer le n°11 avec le Cimmérien déjà embastillé (in medias res, comme aiment à le dire les enseignants de lettres). De là, nous ferions un retour en arrière pour raconter de quelle manière il s'était retrouvé dans cette situation.

Ce retour en arrière engendra un peu de polémique, au moment de la parution ; nous eûmes quelques sueurs froides pendant un bout de temps.

Robert E. Howard, dans « La maison », écrivit les lignes suivantes qui racontent ce qui arrive à Conan après s'être vengé du perfide prêtre d'Anu :

« S'ensuivit une grande agitation dans la ville tout entière mais les recherches lancées pour retrouver le Cimmérien demeurèrent vaines, jusqu'à ce que sa catin le dénonce aux autorités et conduise un capitaine de la garde et son escouade à la chambre secrète où le barbare était endormi, complètement saoul. Lorsqu'ils s'emparèrent de lui, le Cimmérien s'éveilla, stupéfait, mais toute sa férocité barbare s'éveilla avec lui ; il éventra le capitaine, passa au travers de ses assaillants et serait parvenu à s'enfuir si ses sens encore embrumés par l'alcool ne l'avaient pas trahi. Déconcerté et à moitié aveugle, il manqua la porte grande ouverte en voulant s'enfuir et heurta le mur de pierre la tête la première ; la violence du choc fut telle qu'il tomba assommé. »

Barry et moi, nous nous sommes bien régalés en composant les planches 2 à 5 de Conan n°12. Pas d'éviscérations, bien sûr ; de plus, Conan est dénoncé à la soldatesque par un signal émis d'une fenêtre. À part ça, nous respectâmes dans l'ensemble la prose d'origine.

La traîtresse, évidemment, avait déjà fait l'objet d'une amorce puisqu'il s'agissait de Jenna, l'éternelle menteuse, et son nouveau petit copain anonyme (dans la version Howard) devint Igon. Ça, c'était simple.

La scène dans la chambre que nous réalisâmes semble assez inoffensive, aujourd'hui : juste une blonde enveloppée dans une serviette mais, dans les comics de grande diffusion, en 1971, c'était olé-olé, surtout cette case au bas de la planche 2 avec Jenna dénudée jusqu'aux antipodes (même si elle était seulement vue de dos). Nous pensions que les censeurs nous jetteraient cette page à la figure mais, curieusement, ils la laissèrent passer.

Nous atténuâmes l'ébriété de Conan, tout en le montrant en train de boire du vin et même en répandre sur le lit. Encore une fois, même si l'idée que le protagoniste se fait arrêter à cause d'un excès d'alcool était une bonne idée chez

REH, nous nous dîmes que la commission de censure (et peut-être Stan Lee, si jamais il allait jeter un œil au numéro avant le Bon À Tirer pour l'imprimerie) pourrait élever une objection, en cet âge où la plupart des vedettes de comics étaient propres comme des sous neufs, même si Conan tentait de bousculer les habitudes tout en restant héroïque – contrairement à ce qui se passe dans beaucoup de comics aujourd'hui, avec des héros aussi vils que les vilains qu'ils affrontent.

J'ai toujours trouvé que c'était une scène drôle dans Conan, bien qu'elle soit seulement racontée sous forme de retour en arrière (même chez REH) : un héros ivre, trahi par sa copine, qui va s'assommer dans un montant de porte, s'empêchant ainsi de prendre la fuite. Nous sommes ici très loin de Captain America ou de Green Lantern.

Nous nous sentîmes une fois de plus un peu gênés aux entournures, à cause de la commission, avec l'idée que Murilo montrait à Conan une oreille coupée que lui avait donnée Nabonidus, le Prêtre Rouge, mais nous nous lançâmes et là, à nouveau, eûmes la surprise de ne constater aucune réaction chez la CCA. Ils en avaient peut-être assez de se plaindre de la violence dans Conan. Peut-être étions-nous en train de les avoir à l'usure, juste un petit peu. Du moment que nous inventions des astuces visuelles pour empaler des méchants sans montrer les blessures sortantes (comme sur la planche 11), ils avaient tendance à détourner le regard, en tout cas un peu plus souvent.

Le reste de l'histoire se mit en place assez facilement. Je bricolai un peu les noms : le serviteur de Murilo, Sivraj, est tout bêtement Jarvis, le majordome des Avengers, écrit à l'envers ; quant au nom du geôlier, Ch'unda, il est dérivé de Th'unda, le nom du héros de la jungle créé dans les années 1950 par Frank Frazetta. Mais nous nous contentâmes, Barry et moi, de coller de près à l'histoire d'Howard.

Et pourquoi pas ? La scène où Conan balance son amante infidèle dans une fosse septique à ciel ouvert (ce terme n'est pas utilisé dans le comic, et beaucoup de lecteurs – ainsi que la commission – crurent probablement qu'il s'agissait juste d'une mare de boue) est l'une des plus commémorées dans la saga conanienne, avec celle où le Cimmérien mord le cou d'un vautour tout en étant crucifié.

Pour le plaisir, nous reproduisons la toute première illustration de cette scène (dans le magazine pulp Weird Tales de janvier 1934) réalisée par Hugh Rankin, qui accompagna souvent au dessin les aventures de Conan (il faisait une illustration par texte).

Barry suggéra (du moins, je crois que c'était son idée) un autre changement à l'histoire.
Dans « La maison » version REH, une pure

coïncidence fait qu'un autre groupe de voleurs décide de piller la demeure de Nabonidus au moment où apparaissent Conan et Murilo, et Thak, le singe intelligent, les massacre. Nous pensâmes que c'était un peu gros, comme coïncidence.

Barry voulait que Thak montre plutôt sa force en tuant la panthère de Nabonidus. Il dessina donc un léopard complet avec taches et la coloriste reçut pour consigne de la rendre en violet. C'est tout à fait juste puisque d'après ce qu'on dit, si on s'approche de très près d'une panthère noire, on voit qu'en fait, elle a des taches légèrement plus sombres que le reste de son pelage. Quant à moi, je n'ai jamais tenté le coup.

Barry réalisa un travail magistral sur la bataille que nous décidâmes de présenter sans didascalies. Puisque je n'utilisais que des effets sonores verbaux dans Conan (les grognements de Thak et du léopard), j'eus le défi supplémentaire d'essayer de faire passer les émotions de l'humanoïde Thak avec des effets de son de tailles et de styles différents et des signes de ponctuation. Cela, ajouté à la technique de Barry consistant à montrer Thak, à la fin, en train de tenir la patte relâchée de la panthère morte et de la secouer pour s'assurer qu'elle ne bougera plus (comme King Kong l'avait fait avec un dinosaure quarante ans plus tôt), contribua à hausser la scène au-dessus du niveau des habituels combats animaliers.

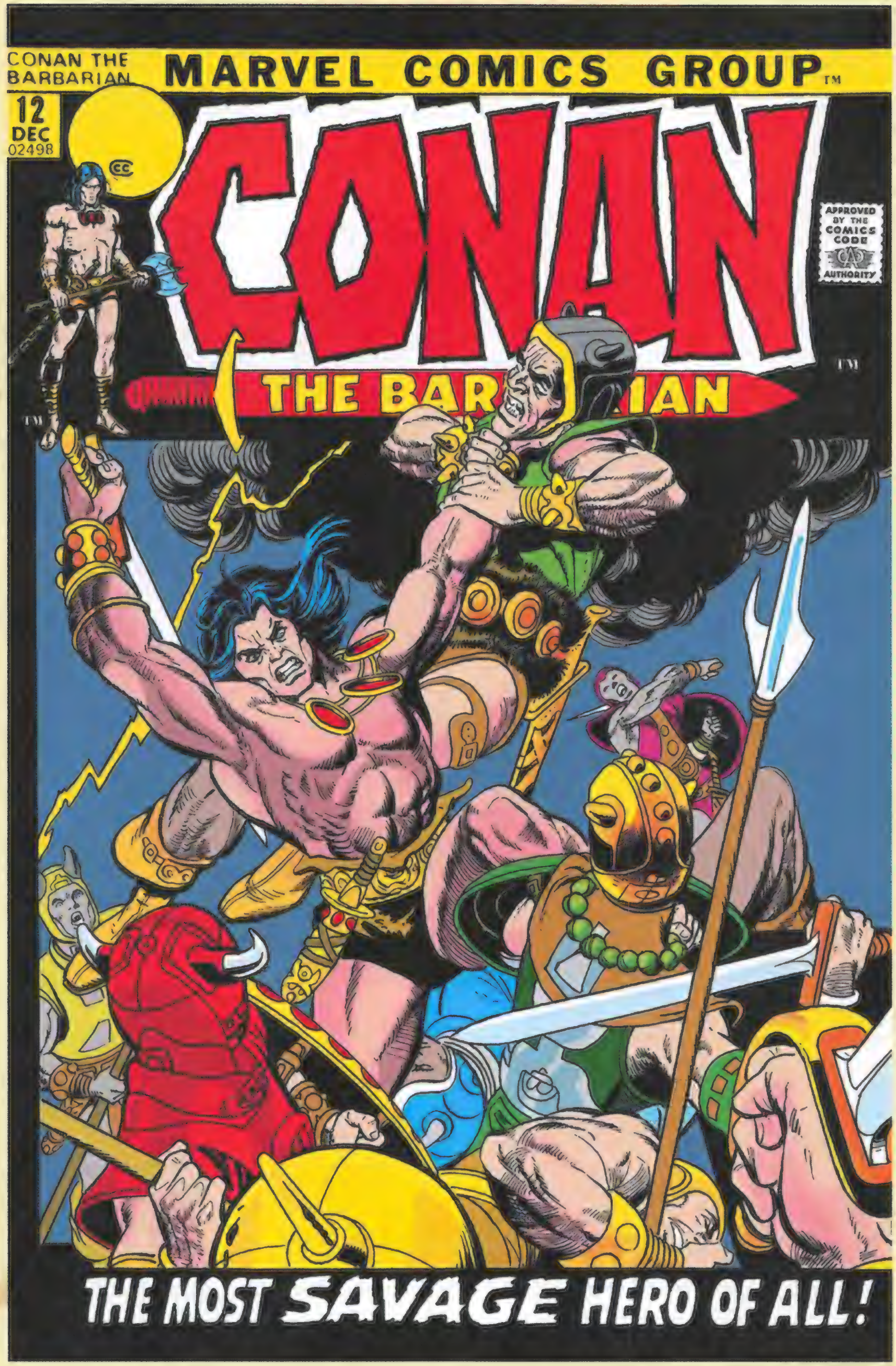
Le point culminant de l'histoire, bien sûr, est le combat de Conan contre Thak, immortalisé par la remarquable couverture de Frazetta pour le format poche paru en 1967. (Quelques années après Conan n°11, je fis l'acquisition de la petite ébauche à l'aquarelle de cette couverture et je l'ai encore aujourd'hui. J'ai refusé une occasion de la vendre aux enchères pour 15 000 dollars ; elle ne m'avait coûté qu'un pour cent de cette somme, au début des années 70.)

Barry, même s'il fut peut-être intimidé par l'image marquante d'un Conan maniant le couteau, grognant, ses jambes puissantes ceinturant par derrière Thak au moment où la cape écarlate de Nabonidus tourbillonne autour du corps du grand singe, Barry, donc, eut un défi différent à relever : non pas une seule et unique image, aussi frappante soit-elle, mais tout un combat qui prit seize cases sans compter les réactions faciales de Nabonidus et de Murilo. Ce passage reste à mon sens une des meilleures scènes de combat de Conan, quoique rien ne puisse peut-être surpasser la lutte du Cimmérien contre le Serpent humain du n°7.

Après « La maison aux trois bandits » et ses 34 pages, qu'allions-nous faire d'autre en guise de rappel ?

Le tableau de Frazetta et une recherche aux crayons.

12 « L'hôte de la nuit »



Décembre 1971
Scénario : Roy Thomas - Dessin et encrage : Barry Smith

L'adaptation sur 34 pages de « La maison aux trois bandits » avait pris tellement de temps que nous aurions obligatoirement du retard pour le n°12.

Heureusement, deux choses jouèrent en notre faveur :

Pour commencer, l'éditeur Martin Goodman prit du jour au lendemain la décision de faire repasser tous les comics Marvel de 52 pages (en comptant les couvertures) à 36 pages (très exactement). Cela produisit de la confusion et de la consternation dans beaucoup de magazines Marvel : des histoires écrites et dessinées pour faire 34 pages de long durent soudain être émondées pour donner à peu près 20 pages, que ce fût ou non à l'endroit d'une pause narrative naturelle ; de nouveaux articles de complément durent être préparés en toute hâte pour compléter le numéro suivant dont l'histoire principale risquait désormais d'être trop courte. Ce fut un petit cauchemar logistique.

Mais en fin de compte, cela améliora la situation à propos de Conan, même si à moi aussi les comics de 52 pages allaient me manquer (ils me manquent toujours), contrairement à ceux de 36 pages. Les comics faisaient 52 pages à l'époque où j'avais commencé à en lire, au milieu des années 40 et j'avais toujours eu en horreur la coupe sombre décidée afin de maintenir les dix cents du prix de couverture (cela dura jusqu'au début des années 60).

Désormais, Barry et moi n'avions plus qu'à remplir une vingtaine de pages, en gros. Mais même ça, ça allait être rock 'n roll.

Par chance, nous avions une aventure complète de Conan qui n'attendait plus que d'être servie !

Lorsque Marvel avait sorti le comic en noir et blanc Savage Tales n°1 en 1971, avec notre adaptation de « La fille du géant du gel » comme histoire principale, Barry, qui vivait encore en Angleterre, s'était également mis au travail sur une histoire pour Savage Sword n°2. Cette dernière se basait sur un synopsis de mon cru et devait s'appeler « The Dweller in the Dark » (« L'hôte de la nuit », « L'habitant des ténèbres »).

C'était peut-être un essai relativement mineur mais son apogée, un combat contre un monstre octopode, resterait dans les mémoires, avec un peu de chance.

Barry s'occupa à la fois des crayonnés et de l'encrage du début à la fin de l'histoire, tout en se basant sur mon synopsis (qui ne consista peut-être qu'en une brève conversation téléphonique entre New York et Londres), et produisit un travail magistral. Quand les seize planches arrivèrent, le petit « vêtement » à lanières de Conan me surprit un peu mais je finis par le trouver pas mal. Au moins, ça changeait et sa légèreté donnait un bon effet de mouvement dans beaucoup de cases, à commencer par la première planche.

À cette période, Barry, surtout lorsqu'il s'encrait lui-même (ce qu'il fit rarement sur Conan), ajoutait de plus en plus de détails. J'aurais pu jurer que je distinguais chaque cheveu de la tête de Conan et de la reine Fatima lorsqu'ils s'embrassent à la planche 4.

C'était aussi l'âge des albums des Beatles et de leurs pochettes Art déco similaires ; Barry était très influencé par ce mouvement, entre autres par l'artiste Alphonse Mucha. Le treillis de la planche 6 en est un exemple, à la fois très beau et inhabituel pour l'époque. Barry dessina également une autre scène de quasi-nudité (planche 5) pour accompagner celle de la fille du géant du gel dans Savage Tales n°1. Ça servait à quoi d'avoir un magazine sans l'apostille de la commission de censure si on ne tirait pas un peu sur la corde ?

Soit à ma suggestion, soit de lui-même, Barry avait aussi fait sien l'exemple de Steve Ditko dans un numéro d'Amazing Spider-Man paru un ou deux ans plus tôt. Ditko avait dessiné Spidey coincé sous des gravats sur presque toute la longueur du numéro, avec une montée en puissance musculaire progressive jusqu'à une scène percutante où il repousse tous les décombres. Ce récit demeure un des plus mémorable de l'histoire des comics modernes.

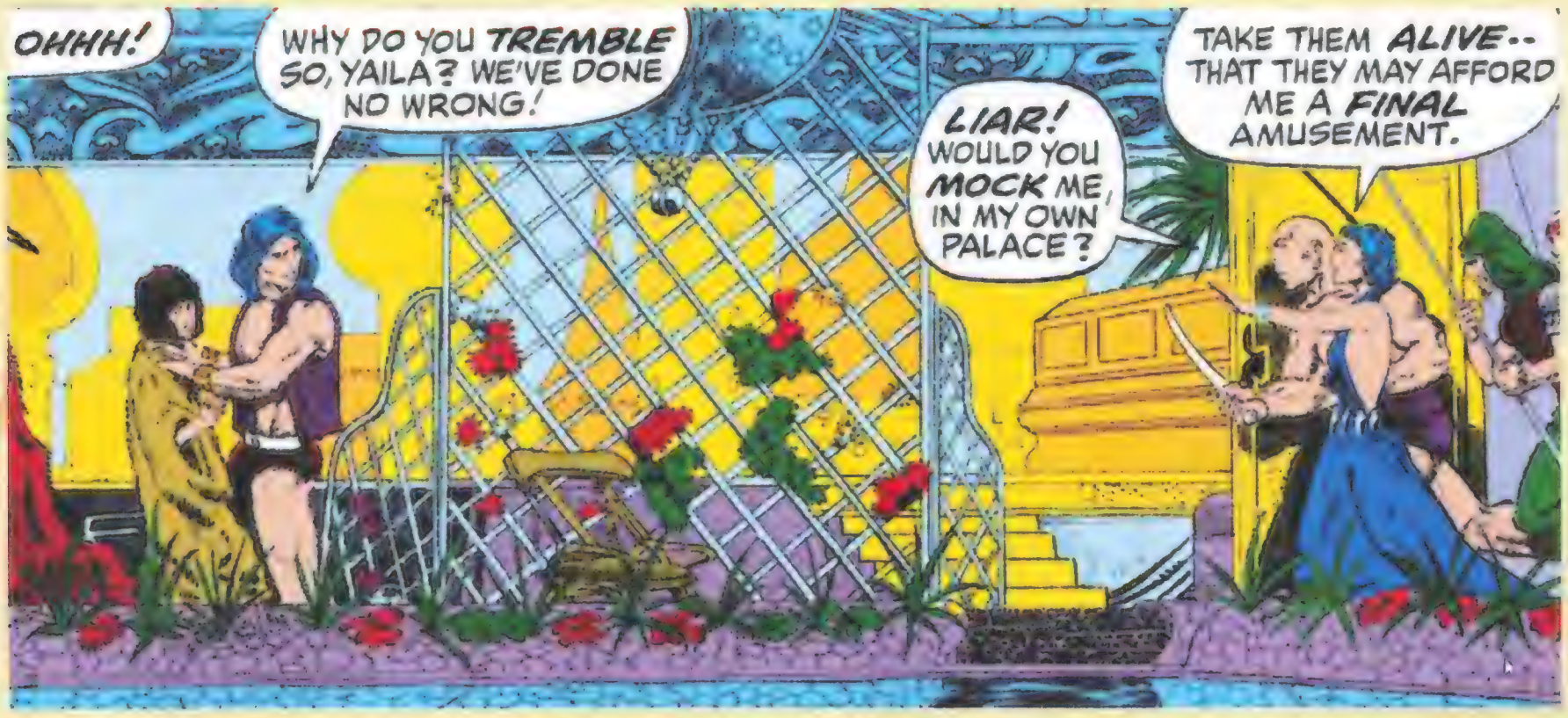
Barry n'avait pas la place pour une illustration pleine page comme ç'avait été le cas pour Steve mais il utilisa au mieux la planche 8 en dessinant Conan tirant de plus en plus fort sur ses

chaînes jusqu'à ce qu'il parvienne triomphalement à arracher celles-ci du mur. Il montra aussi que cette traction avait entaillé les poignets de Conan ; un ajout intéressant à une époque où on dessinait rarement un héros de comic en train de subir les effets d'un effort violent.

Puis venait « l'hôte », on pourrait dire, en personne.
Parce que, même si je pense que l'idée de départ avait été seulement de faire de l'hôte une monstruosité octopode, les dessins de Barry en firent une créature dotée d'une face quasi humaine. Ce détail, à son tour, me donna l'idée d'ajouter des légendes pendant son combat contre Conan pour signaler que la pieuvre, jadis, avait été aussi humaine que le Cimmérien, que, peut-être, elle essayait de le signifier à sa manière inarticulée mais que sa gorge, « désormais inapte au langage », ne pouvait pas former de mots ; en conséquence, elle lançait des attaques sanguinaires comme elle l'avait fait si souvent déjà.

Ces mouvements, au milieu des tentacules sinueux, dans cet épisode aquatique minutieusement dessiné par Barry, firent de la planche 10 une de mes préférées des débuts de Conan chez Marvel. En fait, j'ai possédé pendant plusieurs années l'original de cette planche, avant de finir par la vendre à un ami. J'espère qu'il l'a toujours. J'aime à penser que je pourrais la lui racheter un de ces quatre, en souvenir de jours heureux.

Barry Smith n'a jamais caché son admiration pour les œuvres d' Alfons Mucha, répresentant majeur du style Art nouveau. Ci-dessus : l'affiche « Au Quartier Latin » (1897). Ci-contre, « Music III » une aquarelle datée de 1977 par Smith. Ci-dessous : une case de l'épisode 12 avec son environnement d'inspiration Art nouveau.



Un détail à la conclusion de l'histoire, pourtant, dénatura l'ensemble aux yeux de certains lecteurs. Quelques-uns ne furent pas d'accord (et ça pouvait se comprendre) avec le fait que Conan « tue » Fatima, ou du moins qu'il la laisse tomber dans un puits afin que l'octopode, tout au fond, s'occupe de son cas. Autant que je me souvienne, il se peut que Barry ait ajouté cet élément dans le récit et que j'aie essayé de l'intégrer (ou alors, il m'a préalablement convaincu de le faire) mais, quand j'y repense, j'ai tendance à me dire qu'en effet, nous aurions dû traiter ce passage un peu différemment. Conan ne tue jamais délibérément une femme, et s'en sortir grâce à un détail technique (il ne la tue pas vraiment, il la jette juste au monstre), est quelque chose que j'éviterais si c'était à refaire.

En tout cas, après ça, Conan s'en allait, les blessures de sa terrible lutte pas encore refermées. Quant à Yaila, l'esclave qui devient reine (Conan aurait bien aimé être roi, mais Zahmann n'avait jamais eu que des reines, lui dit-on), elle reviendrait faire coucou vingt ans plus tard, dans l'aventure de Conan présentant Hobb, le gros camarade du Cimmérien.

Nous avions donc seize planches de Conan prêtes pour le n°12, ce qui donnait à Barry de l'avance pour le n°13. Qu'avons-nous donc utilisé pour compléter le reste du n°12 ?

Avant Barry, un des choix possibles pour dessiner Conan, hormis John Buscema, avait été Gil Kane, qui était déjà fan du personnage quand je portais encore des culottes courtes. Gil m'avait même vendu peu de temps avant sa collection d'éditions cartonnées de Conan, éditions que Gnome Press avait publiées dans les années 1950.

Je réquisitionnai donc Gil pour s'occuper d'un « conte de l'Âge hyborien » (« Tale of the Hyborian Age »), une série que j'avais songé à utiliser de manière occasionnelle dans la formule Conan de 52 pages, afin que Barry puisse souffler un peu. « Le sang du dragon » introduisit l'idée (peut-être trouvée par Gil, puisque lui et moi écrivîmes à quatre mains cette histoire) qu'à la mort de l'hydragon, son assassin humain se voyait magiquement changé pour prendre sa place. J'avais toujours été fier du terme « hydragon », qui combinait l'hydre mythologique et le mot « dragon », et j'avais l'intention de recourir sous peu à cette créature des Marches bossoniennes dans un récit de Conan. Pour ce qui est des « divers membres d'équipage » mentionnés pour les finitions des dessins, eh bien, Gil Kane encra la planche 1 ; Tom Palmer le relaya à partir de la planche 2 et si je ne me trompe pas, ce travail fut terminé par Bernie Wrightson. Je me servis également de quelques bulles de pensée pour ce conte, quelque chose que je n'ai jamais fait dans une aventure de Conan, de 1970 à ce jour (et je reconnais que je grimace quand je vois d'autres qui y recourent). Je n'ai jamais cru que les bulles de pensée ou les effets sonores non verbaux avaient leur place dans une aventure du Cimmérien ; surtout les bulles de pensée.

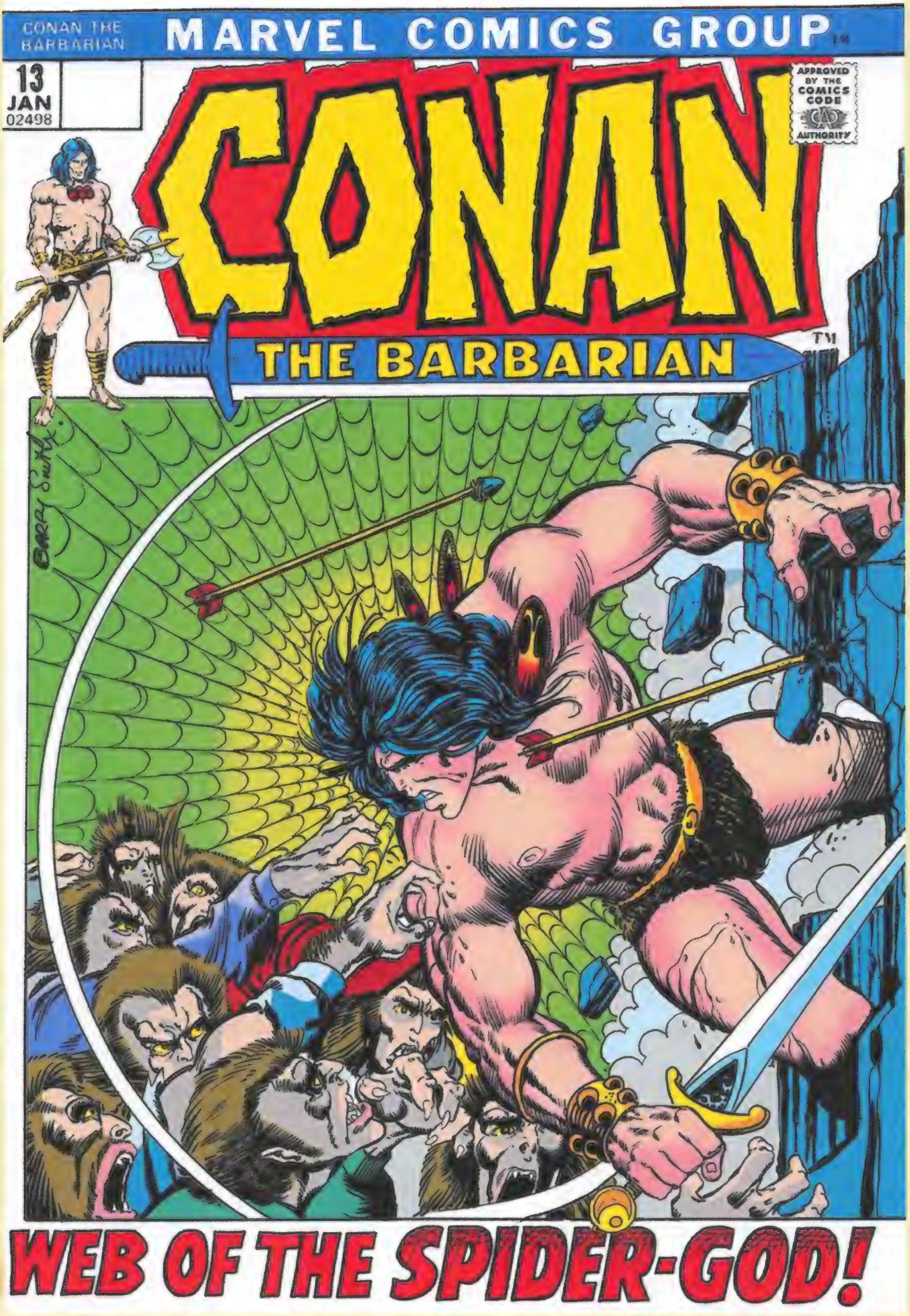
Un autre détail amusant, dans cette histoire, c'est que Gil nous dessina tous les deux, en tant que narrateurs, sur la première planche et à la fin. Cela s'inspirait de la façon dont Joe Hubert et Norman Maurer, en charge du scénario, de la rédaction et du dessin, avaient l'habitude de présenter les histoires de Tor, l'homme des cavernes, dans d'excellents comics des années 50.

Par ailleurs et pour des raisons que j'ai oubliées, ce fut à Gil, plutôt que Barry, que revint de dessiner la couverture. C'était certainement en rapport avec des dates butoirs et la distance transatlantique parce que, sinon, nous l'aurions assurément confiée à Barry. La puissante scène générique de Conan exécutée par Gil fut terminée par Vince Colletta, qui à l'époque était très populaire pour son encrage de Jack Kirby sur Thor.

Mais au numéro d'après, on reviendrait à du tout Barry, dans une histoire ébauchée par un écrivain bien connu de science-fiction et de fantastique ; par la suite, il deviendrait même encore plus célèbre en tant qu'auteur de romans historiques à grande diffusion...

J'ai nommé John Jakes.

13 « La toile du dieu-araignée »



Janvier 1972
Scénario : Roy Thomas et John Jakes - Dessin : Barry Smith
Encrage : Sal Buscema

Une toile bien emmêlée

« La toile du dieu-araignée » fut le résultat de ma première collaboration, sur une aventure de Conan chez Marvel, avec un auteur contemporain.

En 1971, John Jakes avait déjà écrit un certain nombre d'histoires de science-fiction et de fantastique mais il doit sa renommée internationale à ses romans historiques. On compte parmi eux The Kent Family Chronicles, une série de romans à succès commémorant le bicentenaire des Etats-Unis, suivie des célèbres North and South (Nord et Sud), Love and War (Guerre et Passion), Homeland (La Terre promise), etc. À ce jour, ses romans se sont vendus à plus de soixante millions d'exemplaires et ils ont fait l'objet d'adaptations télévisées encensées par la critique.

John Jakes.

Mais en 1971, John était avant tout connu comme le créateur de Brak le barbare, un héros blond inspiré clairement et sans vergogne de Conan. Brak était déjà apparu dans plusieurs récits qui furent par la suite compilés et publiés en romans de poche. À l'époque, je pensais (je le pense encore aujourd'hui) que c'étaient là les pastiches qui restituaient le plus fidèlement l'esprit et la vigueur de la prose howardienne.

J'écrivis à John par le biais de son agent et l'invitai à me faire parvenir un bref synopsis pour une histoire. Je ne pouvais lui offrir qu'une rémunération symbolique puisque j'allais le payer sur mes propres deniers. Heureusement, John accepta mon aimable proposition. Voici ce qu'il me répondit par voie de courrier :

J'espère que tu pourras utiliser l'intrigue que je t'envoie avec cette lettre parce que ça m'in-

Peinture de Frazetta pour Brak le Barbare.

téresserait vraiment que le projet aboutisse... Comme tu peux le voir, l'idée m'est venue en lisant ta lettre.

Son synopsis (qui tenait seulement sur trois pages typographiées à double interligne) se basait sur ma suggestion de situer l'histoire à Yezud, la cité du dieu-araignée qu'Howard mentionne brièvement dans « The People of the Black Circle » (« Le peuple du cercle noir ») sans la décrire par ailleurs. Je ne pense pas avoir fait d'autre suggestion, sauf peut-être que, dans le comic, il devrait y avoir une araignée raisonnablement massive, éventuellement plus grosse que celle dans Conan the Barbarian n°4. Après cette première contribution, John écrivit d'autres choses pour Marvel : une autre histoire pour Conan the Barbarian, une pour Kull, et au moins un script original avec Brak en vedette. Par la suite, Marvel acheta les droits de ses aventures de Brak originelles et deux d'entre elles furent adaptées pour notre magazine en noir et blanc Savage Tales.

Puis John s'attela à The Kent Family Chronicles. Le reste (de sa carrière) est de l'histoire.

John et moi avions discuté au téléphone deux ou trois fois mais nous ne nous rencontrâmes qu'au début de l'année 1992, peu de temps

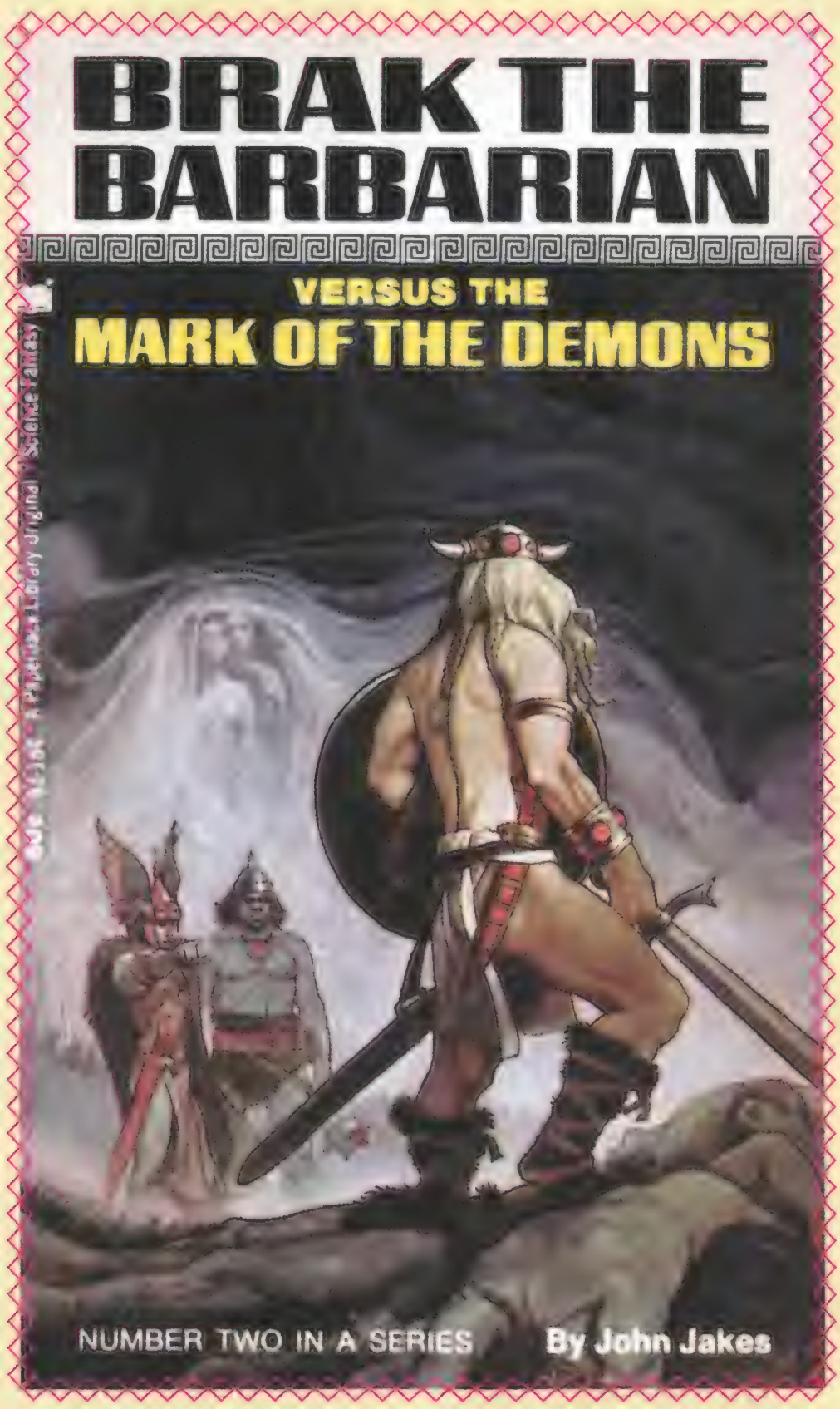
après que nous eûmes déménagé en Caroline du Sud, mon épouse Dann et moi. Je fus invité à un événement à l'université de Caroline du Sud où John était pour sa part convié comme intervenant. Parce que j'admirais son travail et aussi parce que j'étais curieux de voir s'il se souvenait de (ou s'il confessait) son passé obscur d'écrivain de pulps, Dann et moi assistâmes à sa conférence. Lors du cocktail qui suivit, j'allai trouver John sur un coup de tête et me présentai.

En fait, je ne fus pas du tout étonné de voir que, non seulement, John ne reniait pas ses racines fantastiques mais, qu'en plus, il admettait détenir en bonne place chez lui la planche-titre originale, sous cadre, de Conan the Barbarian n°13 (que je lui avais donnée quand Barry et moi nous nous partageâmes des piles de croquis pour Conan qui nous étaient revenus).

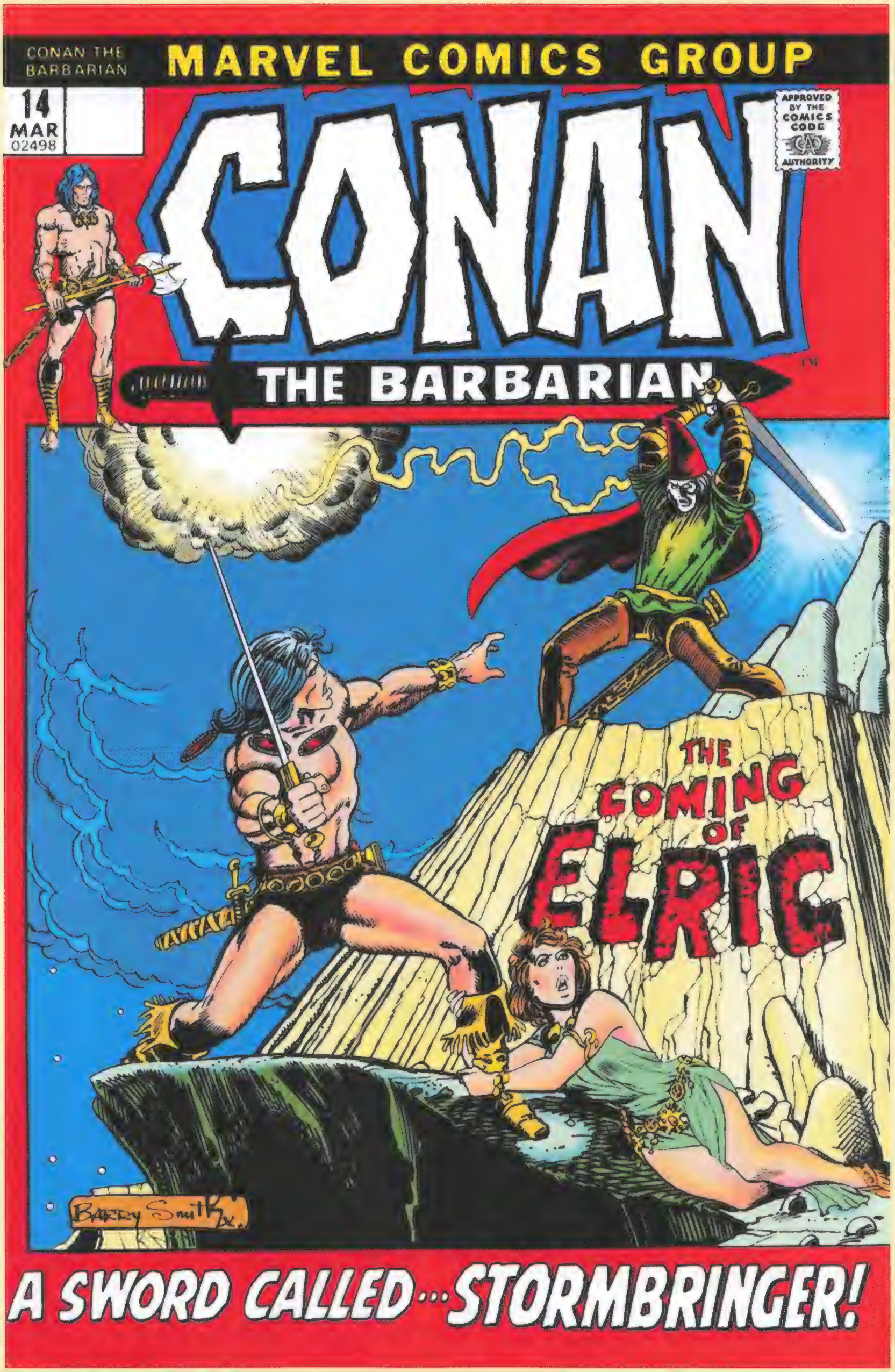
L'année suivante, l'université organisa une exposition du travail de John, allant de ses débuts dans le fantastique jusqu'à son dernier roman en date, Homeland (La Terre promise). Et là, au milieu de l'expo, avec le reste de son œuvre, se trouvaient des exemplaires de textes impérissables tels que Brak the Barbarian, Brak vs. the Sorceress, Brak : The Mark of the Demons, plus une paire de livres aux merveilleux titres : Six-Gun Planet (Planète à six-coups) et Mention My Name in Atlantis, ce dernier étant en partie une parodie de Conan.

John Jakes... Une success story américaine.

Et qui n'aurait pas pu arriver à un gars plus sympathique.



14 « Une épée appelée Stormbringer »

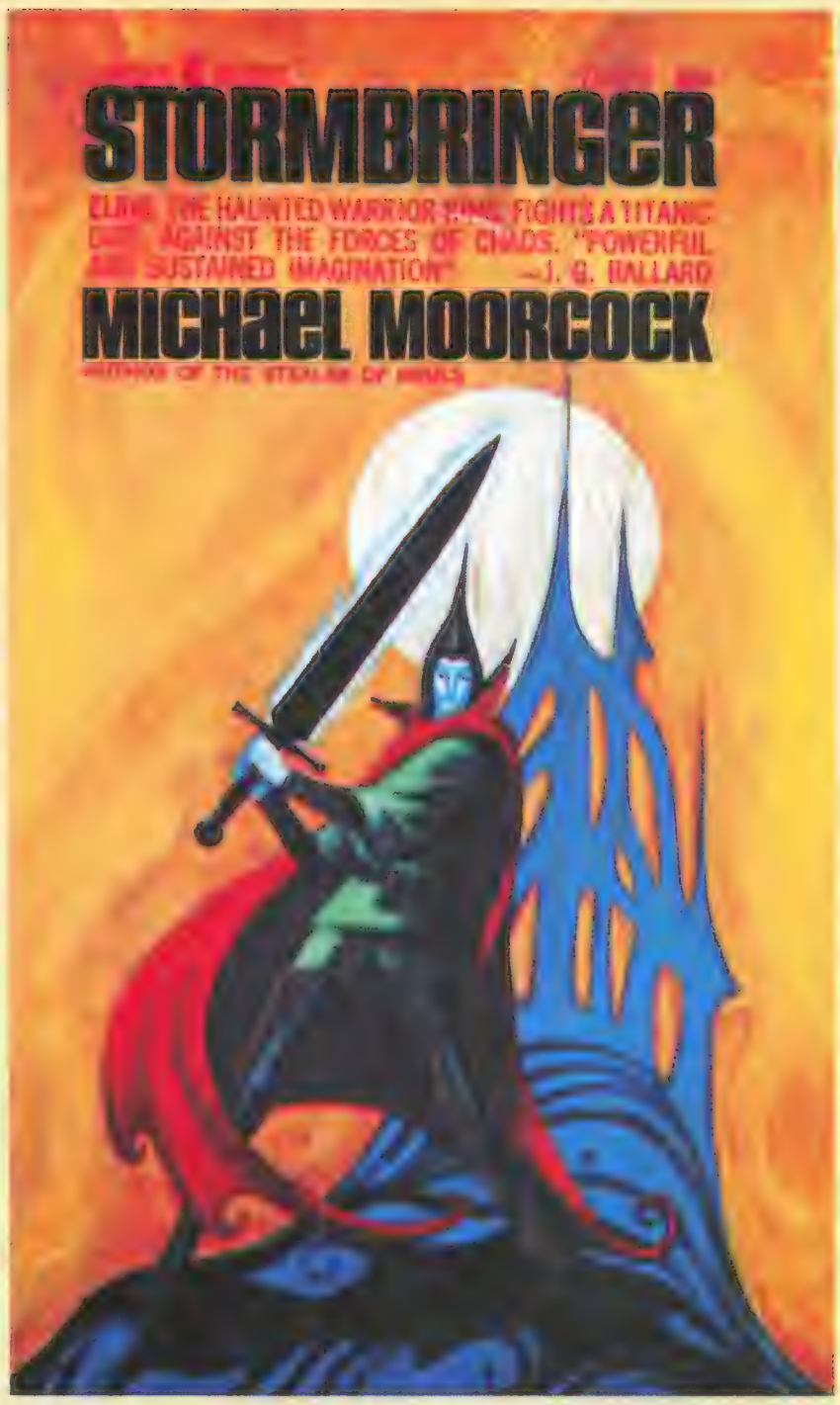


Mars 1972
Scénario : Michael Moorcock, James Cawthorn et Roy Thomas
Dessin : Barry Smith -Encrage : Sal Buscema

Après mon heureuse collaboration avec John Jakes sur « La toile du dieu-araignée » dans Conan n°13, je décidai de tenter quelque chose du même genre en associant Conan à un autre héros d'heroic fantasy.

Les lecteurs sauront peut-être qu'au milieu des années 1960 démarra ce que certains appelèrent une « ruée fantastique ». Elle fut initiée par l'impression au format poche des Tarzan et des John Carter de Mars (d'Edgar Rice Burroughs), ainsi que d'autres créations qui, à leur tour, engendrèrent différents pastiches. Un autre grand titre, à cette époque, fut Le seigneur des anneaux, la trilogie fantastique de l'érudit anglais J.R.R. Tolkien. Ces publications eurent tout simplement pour effet de créer l'envie de lire d'autres romans de poche dans ce créneau, ce qui, d'ailleurs, amena l'éditeur Lancer Books à commercialiser pour un prix modique les aventures de Conan.

Alors qu'il cherchait çà et là de nouveaux héros pour compléter ses étagères de livres, un éditeur tomba sur les aventures d'Elric de Melniboné, le bretteur albinos créé par un jeune auteur anglais de fantastique du nom de Michael Moorcock et que ce dernier faisait évoluer dans un monde rappelant un peu l'empire britannique sur le déclin, mais avec une patine surnaturelle.



Couverture par Jack Gaughan.

Il se peut qu'Elric ait été inspiré en partie de Conan mais, par bien des côtés, il était l'opposé exact du Cimmérien. Il était pâle, mince, là où Conan était hâlé et tout en muscles. Elric était d'extraction noble tandis que Conan avait vu le jour sur un champ de bataille dans une contrée sauvage du nord. Elric s'appuyait beaucoup sur son épée mystique Stormbringer quand Conan aurait écarté avec dédain l'idée d'une arme magique (c'est d'ailleurs ce qu'il fit lorsque j'eus l'occasion d'écrire une histoire de ce type, quelques années plus tard).

Mais, comme on dit, les opposés s'attirent.

Alors après avoir obtenu de je ne sais plus trop qui son adresse en Angleterre, j'écrivis à Michael et lui proposai de me soumettre une idée d'histoire mettant en scène Conan et Elric. Michael répondit en faisant appel à son talentueux ami James Cawthorn qui illustra une aventure d'Elric, peu de temps après, pour une parution anglaise. Je ne sais de quelle manière, ni lequel des deux contribua à l'intrigue, mais ils m'envoyèrent rapidement un synopsis de plusieurs

Michael Moorcock.

pages dont, hélas, aucun de nous ne détient plus d'exemplaire après tout ce temps.

Je me rappelle pourtant que j'aimai bien l'histoire mais qu'elle me sembla un peu trop complexe pour un seul numéro. Je la développai donc pour la faire tenir sur deux numéros. Mais même là, elle restait encore un peu compliquée, et je me souviens avoir supprimé un ou deux personnages et sous-intrigues. Ce qui restait malgré cela, fondamentalement, c'était l'histoire de Moorcock et Cawthorn, avec l'action de Conan quelque peu enrichie par Barry et moi. Je me demande si ce n'est pas moi également qui ajoutai au bouillon Zukala et sa fille (vus dans Conan n°5), parce que je doute que Michael et James aient vraiment bien connu cette dernière. En revanche, ils créèrent Kulan Gath, un sorcier de l'Âge hyborien, de même que tous les personnages qui transitent de leur dimension à celle de Conan.

Barry peaufina avec ses propres et caractéristiques embellissements : le visage du maléfique Kulan Gath dans la fontaine, planche 6, et (probablement) Zukala saisissant à pleine main l'épée de Conan pour que le sang du sorcier dépose un sort sur l'arme (Conan n'aimait peut-être pas les épées magiques, mais Zukala avait son idée derrière la tête).

Nous fîmes une erreur que je continue de regretter.

Pour une raison quelconque, l'éditeur des formats poche américains d'Elric avait mis sur ses couvertures des illustrations peintes du héros portant un grand chapeau pointu un peu dans le style du « bonnet d'âne » des premières écoles américaines et de pas mal de dessins humoristiques subséquents. Cette coiffe ne se trouvait absolument nulle part dans ses aventures mais elle avait un tel effet visuel que, sans trop y penser, Barry et moi l'enfonçâmes sur son chef. Barry s'occupa des dessins, bien sûr, mais je me rappelle distinctement avoir désiré moi aussi ce chapeau sur Elric.
Lorsque nous nous rendîmes compte de notre bêtise, il était trop tard, même si Michael Moorcock n'a cessé de me dire qu'il nous avait pardonnés.

Conan the Barbarian n°14 fut le premier magazine, au bout d'un certain temps, à recevoir un nouveau rythme de parution bimestriel. Comme je l'ai fait remarquer auparavant, après des ventes solides sur le premier numéro et un déclin des résultats sur les six numéros bimestriels suivants, Conan fut concrètement annulé pendant une journée à cause des mauvais chiffres qui nous étaient revenus concernant le n°7. Mais à ce moment-là, il avait été converti en mensuel à cause des ventes du premier numéro ! Rythme croissant ou décroissant, nous étions constamment en retard de plusieurs mois.

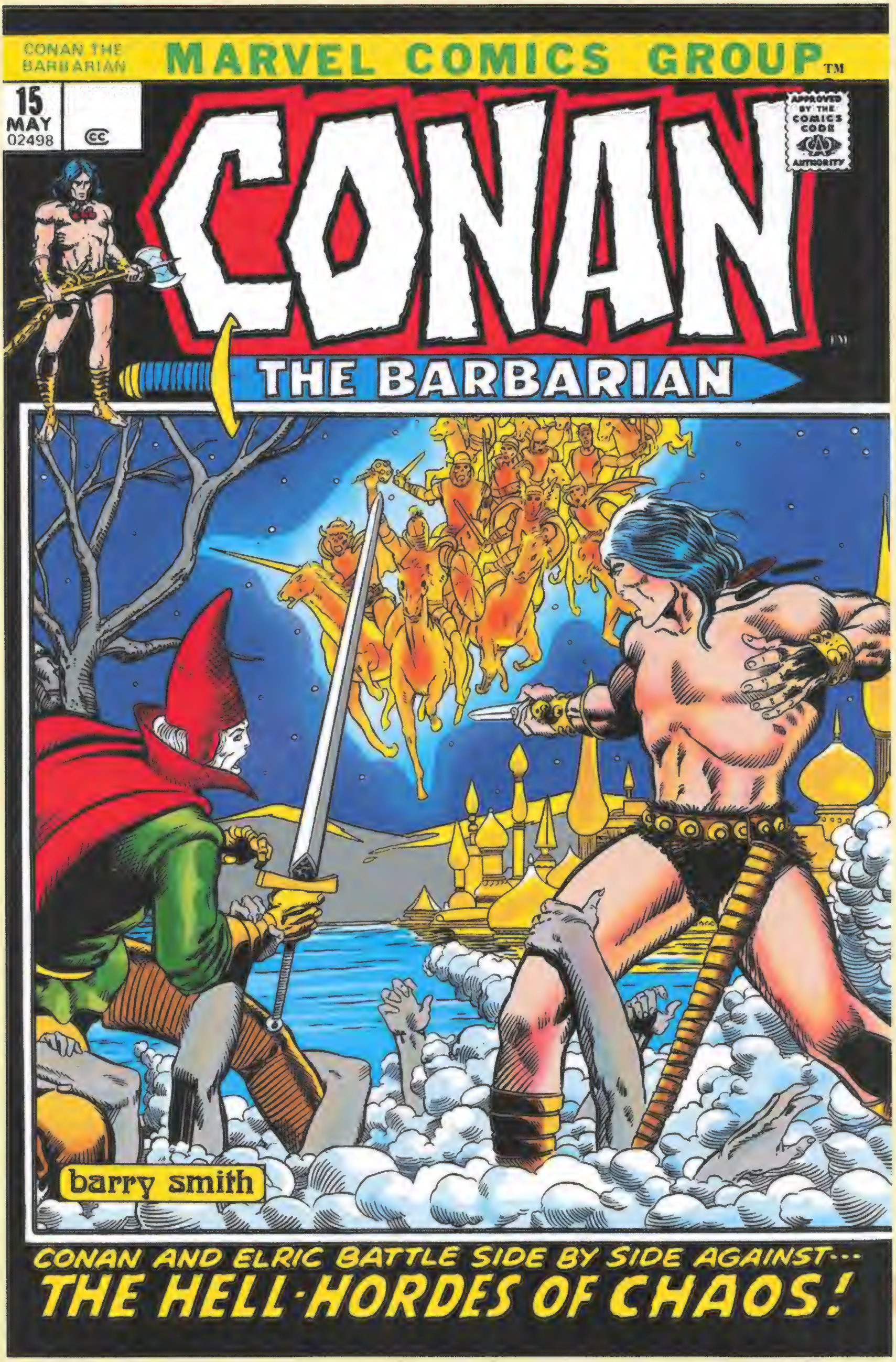
Quand je persuadai Stan de remettre Conan dans la programmation Marvel, après sa suppression d'un jour, le magazine fit son retour en formule bimestrielle. Au moins, ça aiderait Barry dans sa corvée de crayonnages. De son côté, Sal Buscema avait commencé à se rendre compte qu'avec les détails de plus en plus nombreux qu'ajoutait Barry, ça lui prenait lui aussi de plus en plus de temps pour encrer un numéro. Du coup, le statut de bimestriel nous permit de souffler un peu, même si Barry et moi avions la ferme intention de voir Conan redevenir le plus tôt possible un mensuel. (Ça arriverait d'ailleurs assez vite, avec le n°16 plus précisément, car à partir du n°8, les ventes de Conan remontèrent et le magazine se retrouvait désormais en passe de devenir un des titres Marvel les plus populaires du milieu des années 1970.)

En tout cas, nous, ça nous laissait quatre mois pour jouer avec une épée appelée Stormbringer...

La peinture réalisée par Michael Whelan en 1977 pour illustrer l'édition chez Daw Books de la même année.

Couverture recto et verso par James Cawthorn en 1976 (Savoy).

15 « L'impératrice verte de Melniboné »



Mai 1972
Scénario : Michael Moorcock, James Cawthorn et Roy Thomas
Dessin : Barry Smith -Encrage : Sal Buscema et Barry Smith

Beaucoup de ce qu'on peut dire de Conan the Barbarian n°15 (date de couverture : mai 1972), je l'ai déjà écrit au chapitre précédent donc je ne me répéterai pas ici.

Pour ce qui était devenu la première vraie aventure en deux parties de la série Conan, Moorcock et Cawthorn ajoutèrent pas mal de détails sympathiques, surtout dans la seconde moitié.

D'abord, l'« embarcation » faite d'antiques ossements (le squelette d'une bête gigantesque) qui emporte Conan, Elric et Zephra au milieu du lac soupirant où le sorcier Kulan Gath tente de faire revenir des morts Terhali, l'impératrice verte de Melniboné.

Terhali, en tant que telle, était surtout une belle machine à tuer de couleur verte et pas grand-chose d'autre mais, sous le pinceau de Barry, elle ne manquait pas d'efficacité. La scène où Kulan Gath tente de la contrôler (parce qu'il l'a réveillée) et où elle lui fait un trou dans la poitrine d'un revers de la main était très puissante et violente pour des comics américains de 1971, il faut le savoir.

Comme Barry et moi avions choisi Zephra, et non un personnage inédit, pour être la jeune femme qui autorise son père à la transformer en la seule chose capable de détruire Terhali, le combat entre l'impératrice verte et la fille du sorcier eut aussi un surcroît de force. Peu de personnages présentés auparavant avaient l'habitude de mourir dans les comics, en ce temps-là, par conséquent la mort de Zephra était marquante. On y revient dans un instant.

Ensuite, il y avait Kulan Gath qui, au final, était vraiment une création commune à Moorcock, Cawthorn, Barry et moi. Nos collègues anglais nous offrirent cet excellent patronyme et sa disposition générale. Barry s'occupa des illustrations ; quant à moi, je fournis les répliques (peut-être pas immortelles) de Kulan Gath.

Même si Kulan Gath fut créé simplement pour se faire tuer dans Conan n°15, il semblait doté d'une vie propre et longtemps après, il a continué de laisser son empreinte. À la fin des années 1970, le scénariste Chris Claremont et le dessinateur John Byrne utilisèrent le nom du sorcier (mais ce fut à peu près tout) pour identifier le méchant de Marvel Team-Up n°79. Le duo héroïque qui le combattit était Spider-Man et non pas Conan mais ce qui se fait de mieux après, Red Sonja ou du moins la copine de Spidey, Mary Jane Watson, dans le corps de Sonja au 20è siècle. Kulan Gath y parlait de la grande rouquine comme d'une ennemie de longue date mais aucune histoire narrant cette rencontre n'a jamais été publiée.

Ce fut une fierté pour moi d'officier comme rédacteur extérieur de Marvel Team-Up n°79, mais tout de même, ce n'était pas le même Kulan Gath qui avait trouvé la mort dans Conan n°15. Les deux ne se ressemblaient même pas vraiment (sauf pour la peau basanée) et celui de Marvel Team-Up servait les N'Garai, un concept strictement marvélien. Par la suite, bizarrement, cette même version de Kulan Gath fut également utilisée dans un ou deux numéros des X-Men.

Néanmoins, Conan n'eut pas seulement à faire face à l'impératrice verte, une fois arrivé au n°15. Pendant le travail sur les numéros précédents, Barry avait pris la décision de quitter le titre et d'essayer autre chose. Je pense, dans une certaine mesure, qu'il avait tout bonnement l'impression de se tuer à la tâche avec tous les détails artistiques qu'il mettait dans ses crayonnés.

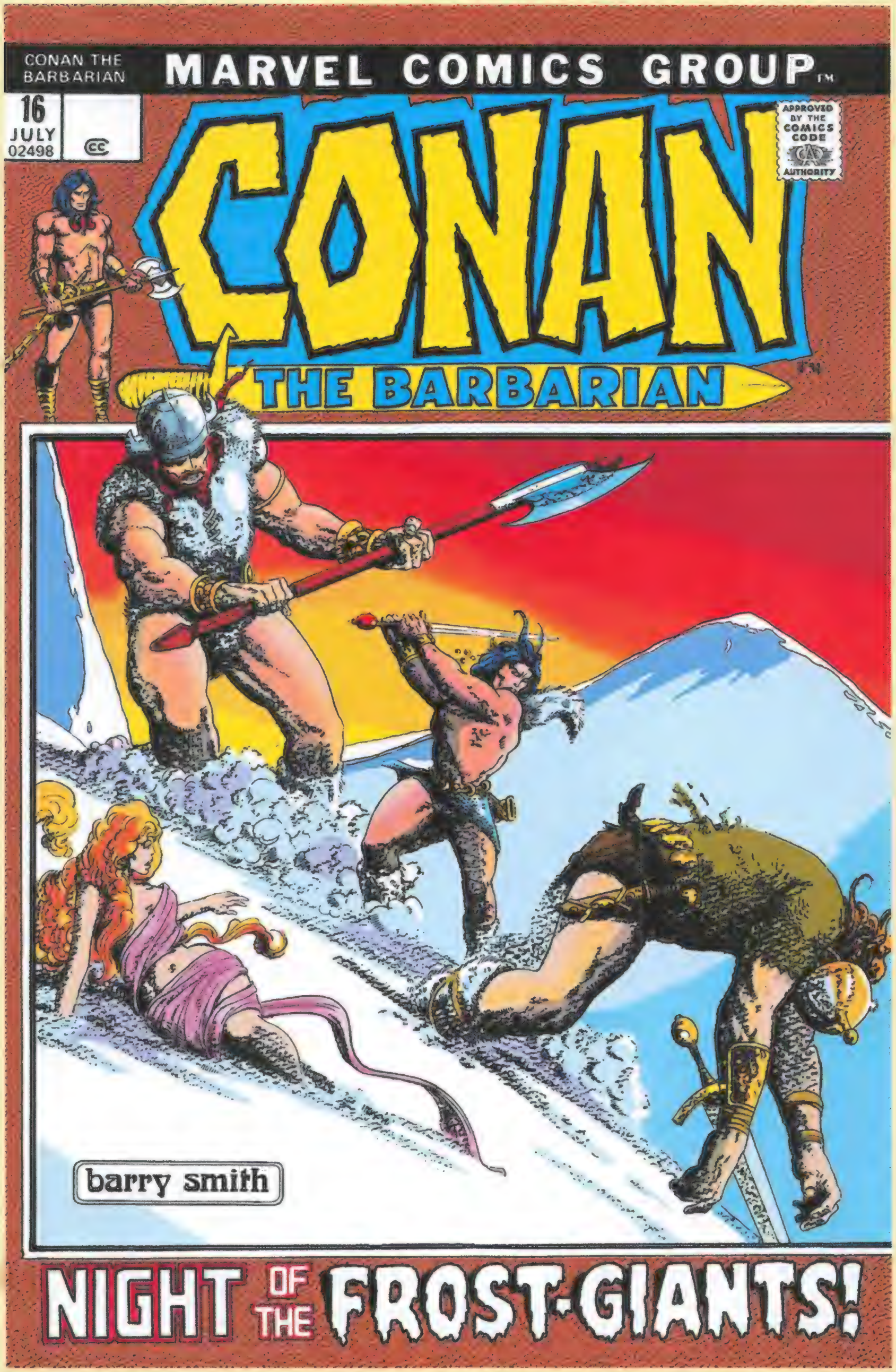
Malgré cela, puisque Conan était plus ou moins vendeur (même si la série voyait les chiffres grimper à chaque numéro), Marvel ne put trouver une raison valable de payer Barry au tarif le plus élevé, que méritait pourtant son talent. C'eût été injuste vis-à-vis d'autres artistes dont les comics se vendaient beaucoup plus. Nous n'aimions pas cette situation, mais c'était la réalité. Barry se dit qu'il pourrait faire mieux s'il dessinait d'autres comics et nous ne pouvions pas nous quereller avec lui.

Je ne sais pas trop, après toutes ces années, ce que devaient être ces « autres comics ». À un moment, au début des années 1970, Barry et DC Comics flirtèrent avec l'idée qu'il s'occuperait de Batman mais cela resta sans suite. En tout cas, il termina en beauté Conan n°15 en encrant les deux planches finales (et en apposant sa signature sur la dernière) ; il s'agissait d'un épilogue où Conan ramenait la dépouille de Zephra à son père. Comme c'était l'ultime numéro pour Barry, je fis un effort particulier pour me servir des termes mêmes qu'il avait proposés pour les dialogues. Ces deux planches sont donc pour une grande part une co-création. Puis Conan s'en alla dans le soleil couchant, et Barry avec lui.

Mais il s'avéra que c'était juste le temps de deux numéros ! Du fait que Barry m'avait prévenu longtemps à l'avance qu'il quitterait Conan, j'avais mis Gil Kane sur les rangs pour le remplacer. En attendant, le dessinateur de Conan n°16 serait... Barry Smith !

Jack Kirby n'est pas connu pour avoir dessiné Conan le barbare, mais il l'a fait une fois pour la couverture de Giant-Size Conan N° 5 en 1975, qui republiait dans son intégralité les épisodes avec Elric le nécromancien. La couverture a été encrée par Joe Sinnott et le visage redessiné par John Romita Sr afin de donner une unité aux couvertures selon les instructions de Stan Lee.

16 « Le glaive et les sorciers » & « La fille du géant du gel »



Juillet 1972
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin et encrage : Barry Smith

Le rédacteur en chef Stan Lee et moi étions tristes de voir Barry s'en aller mais nous acceptâmes néanmoins son choix. En fait, Stan allait jusqu'à rêver de Barry en train de dessiner des super-héros pour Marvel mais, curieusement, ça ne donnait pas vraiment l'impression d'être dans les tuyaux. Barry atterrirait-il chez DC pour y travailler sur Batman ou même Superman ? Qui pouvait le dire ?

J'adorais le travail de Barry mais je devais m'occuper d'un certain nombre d'autres choses. Tout d'abord, lui trouver un remplaçant. Je n'avais pas à chercher bien loin. Comme je l'ai écrit dans le premier chapitre, deux artistes Marvel étaient en lice pour dessiner Conan avant que Barry ne se voie confier ce travail : John Buscema et Gil Kane. Nous y reviendrons dans le chapitre suivant.

Dans l'intervalle, je voulais prendre un peu d'avance dans la programmation car, ironiquement, avec le numéro 16 (date de couverture : juillet 1972), c'est-à-dire le premier numéro « post-smithien » envisagé, Conan repasserait à nouveau de bimestriel à mensuel. Barry et moi avions fait du bon travail avec une augmentation des ventes après sa chute sur les sept premiers numéros. Pile-poil pour le départ de Barry !

Il y avait deux raisons pour que Conan n°16 fût dans l'ensemble une réimpression :

D'abord, j'adorais ce qu'avait fait Barry sur l'histoire de Robert E. Howard « La fille du géant du gel ». Elle avait été publiée en noir et blanc comme titre principal dans le tout premier numéro de Savage Tales, le magazine qui précéda Savage Sword of Conan. Cette adaptation s'étalait seulement sur onze pages mais « La fille » fut le gros succès de Savage Tales n°1 malgré la vigoureuse concurrence de Ka-Zar, par Stan Lee et John Buscema, et d'histoires dessinées par John Romita, Gray Morrow et Gene Colan.

Pour plein de raisons différentes, la distribution (et donc les ventes) de Savage Tales n°1 fut minimale. Je me dis par conséquent que seule une minorité de lecteurs de Conan the Barbarian avait pris connaissance de « La fille du géant du gel » et que la plupart d'entre eux adoreraient lire cette histoire en couleurs, même avec un an de décalage.

La seconde raison qui me fit programmer « La fille » dans Conan n°16 fut que Barry me le demanda. Quand je lui parlai de cette idée, il fut très enthousiaste et me confia que c'était exactement ce qu'il espérait nous voir faire. Tout son travail sur Conan, à cette époque, serait désormais visible en couleurs dans les pages de Conan the Barbarian.

Par bonheur, cela signifiait que nous aurions besoin d'une nouvelle planche-titre car « La fille » démarrait par une double page. Barry dessina donc (et calligraphia) une nouvelle première planche : un grand plan de Conan et Hymdul se faisant face dans le paysage enneigé. Etant donné que j'avais déjà utilisé l'incipit de l'histoire d'REH sur ce qui était désormais la planche 2, je laissai la planche dépourvue de texte hormis le titre, la mention d'Howard et un nouveau logo de style Art déco que Barry avait encollé à partir de lettres préexistantes (nous nous en servirions pendant des années).

Une heureuse coïncidence fit que la brièveté de « La fille » nous laissa juste assez de place, dans Conan n°16, pour réimprimer aussi « Le glaive et les sorciers », l'histoire sur sept planches que Barry et moi avions réalisée à propos d'un héros très conanien nommé Starr the Slayer (Starr le tueur). Il y avait même les cornes de taureau sur l'avant de son casque, casque offert plus tard par Barry à un certain Cimmérien maussade. Cette aventure avait d'abord paru dans Chamber of Darkness n°4, juste six mois avant Conan n°1, et nous la ressortions déjà.

J'étais fier de cette histoire, à la fois du graphisme de Barry (même s'il se surpasserait bientôt de très loin) et de mon idée d'un écrivain contemporain de fantastique, Len Carson, qui essaie de détruire sa création et finit par voir Starr débarquer dans son propre monde et l'occire. Ce n'était pas hyper original mais il y avait ce petit coup de théâtre, à la fin, quand Starr se met à exister pour de bon dans la réalité de Carson ; il ne reste plus rien de ce dernier sauf, voletant sous le vent, la dernière page dactylographiée de la nouvelle où il avait l'intention de se débarrasser de Starr.

J'ai toujours eu envie de faire revenir Starr et de lui donner sa propre série Marvel. (J'en ai toujours envie !) Puisque Conan n°16 consisterait en réimpressions sauf pour la couleur et une planche inédite, on pourrait penser que pour nous, ce serait tranquille.

Eh bien, pas tout à fait.

La version de « La fille du géant du gel » parue dans Savage Tales n°1 avait, il est vrai, contenu pas mal de nudité et de quasi-nudité en la personne de la belle Atali, la fille du titre. Donc, même si Howard, à la fin de l'histoire, parlait de son morceau d'étoffe dans le poing refermé de Conan comme d'« un voile diaphane de lin », nous dûmes rendre ce tissu flottant suffisamment épais pour que le lecteur ne voie pas à travers. Il nous fallut le faire aussi çà et là afin de la couvrir un peu plus.

Ensuite, au moment où Conan lui arrache sa robe, Barry fut obligé d'ajouter un peu de drapés sur Atali ainsi que des mèches de cheveux stratégiquement placées. Je pense que Barry fit ses retouches sur des photocopies plutôt que sur les planches originales.

En fait, je devrais dire que nous envoyâmes l'histoire à la Comics Code Authority (commission de censure), pour approbation, à peu près telle qu'elle était apparue dans Savage Tales, avec l'espoir que la beauté pure des dessins de Barry les convaincrait. Nous nous trompions.
Le truc, c'est que je me rappelle clairement une page ou deux de remarques sévères écrites par les gens de la commission pour dire qu'ils trouvaient aussi l'histoire trop violente parce que les intentions de Conan envers la fuyante Atali semblaient tout sauf pures. Ainsi, une ligne de dialogue écrite par REH et utilisée dans Savage Tales, « Je vais te réchauffer avec le feu qui court dans mes veines », dut être modifiée pour devenir « Peut-être sera-t-elle [ta peau] moins froide si je la réchauffe de mes baisers barbares ! »

Mais à part ça, ce fut du gâteau.

Avec ce numéro fait presque entièrement de réimpressions, Barry avait quitté Conan the Barbarian mais il était parti en beauté. Et je ne me souviens d'aucune lettre de reproches relative au contenu du n°16.

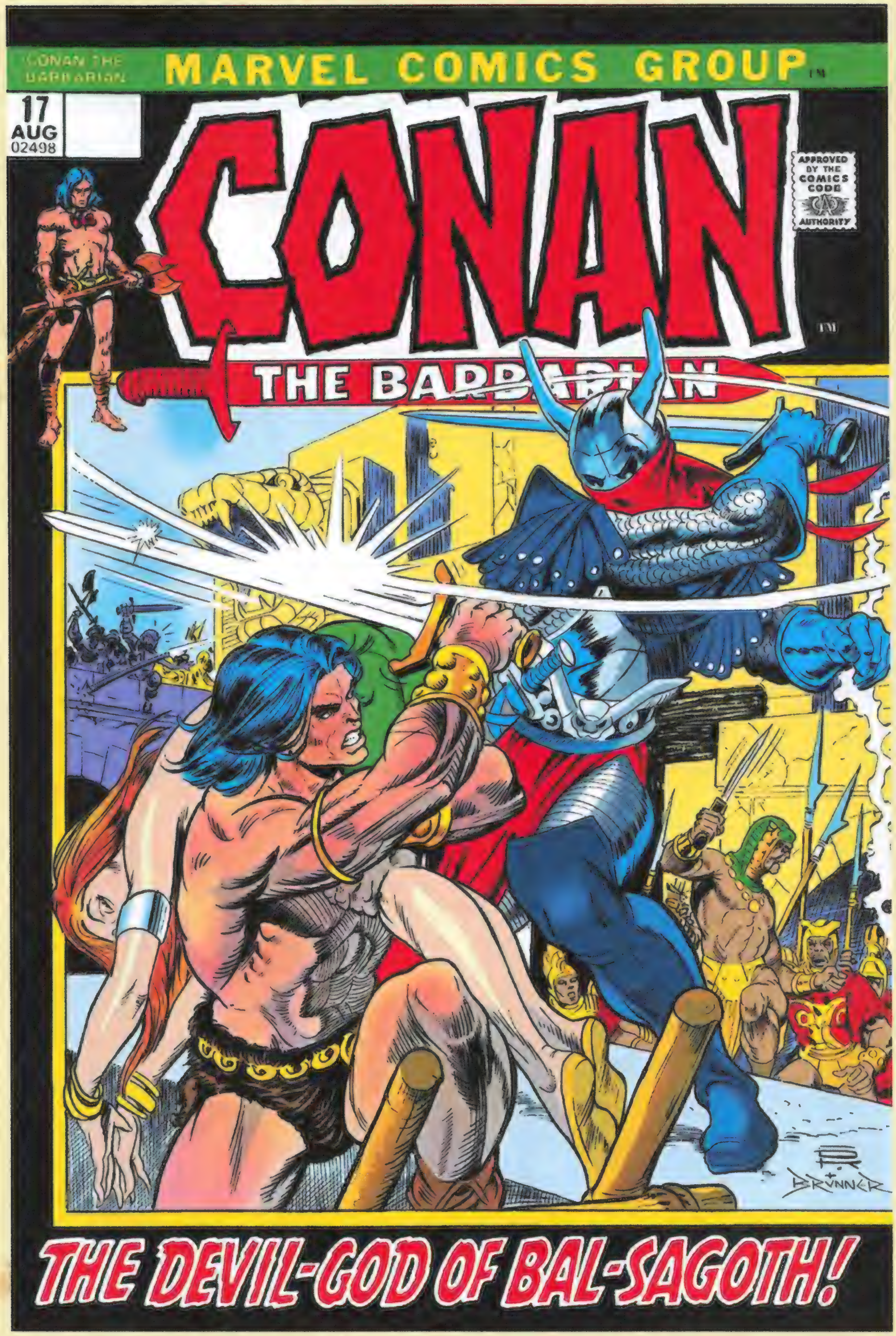
Mais ironie des ironies : Barry n'était pas du tout parti !

Car à ce moment, il avait décidé de revenir dessiner Conan et le numéro 16, censé être son chant du cygne, nous servit concrètement pour annoncer dans le courrier des lecteurs que notre jeune sujet britannique reviendrait dans Conan n°19, après une aventure en deux parties dessinée par Gil Kane, à l'époque une pointure en matière de comics.

Deux interprétations différentes pour un même récit, à gauche Bruce Timm et à droite Mark Schultz.

Le pack de figurines en PVC de Dark Horse (2004), conçu par l'illustrateur Arthur Suydam.

17 « Les dieux de Bal-Sagoth »



Août 1972
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : Gil Kane - Encrage : Ralph Reese

Quand Barry Smith nous apprit, à Stan Lee et moi, qu'il avait décidé de démissionner de son poste de dessinateur sur Conan the Barbarian, le choix qui coulait de source pour lui succéder était celui de Gil Kane.

Gil l'érudit, dont je cultivais l'amitié depuis que nous avions travaillé ensemble sur cinq numéros de Captain Marvel en 1969-70, était depuis bien plus longtemps que moi un grand admirateur de Conan et de son créateur Robert E. Howard. Dans les années 50 et au début des années 60, Gil avait même gardé dans sa collection les volumes cartonnés de Conan (publiés chez Gnome Press) que l'éditeur Martin Greenberg lui avait offerts.

À la fin des années 60, lorsque Gil s'éloigna pour une courte période de Marvel et de DC dans le but de publier des comics en noir et blanc d'une tonalité plus adulte, il avait souhaité que son premier titre fût une aventure de Conan. Mais même si, à cette époque, les exploits du Cimmérien étaient en cours de réimpression dans des formats de poche populaires, son éditeur insista pour avoir un héros contemporain. Le résultat fut le violent mais innovant His Name Is Savage, un jalon de l'histoire éditoriale des comics en dépit de ses mauvaises ventes (dues à une distribution médiocre plus qu'autre chose).

Gil Kane

Quand les lecteurs de Marvel commencèrent à nous écrire pour nous demander de publier des comics mettant en scène des locomotives de la littérature populaire tels que Conan, Tarzan, John Carter de Mars, Doc Savage et Le seigneur des anneaux, Gil milita avec ardeur pour que nous nous occupions de Conan.

En pas moins de trois livres consacrés aux comics, écrits par l'auteur de science-fiction Ron Goulart, qui lui aussi s'était lié d'amitié avec Gil, on prêta à notre artiste de m'avoir donné l'idée (et, par moi, de l'avoir donnée à Marvel) d'adapter Conan, et même si c'est un peu exagéré puisque nos lecteurs nous disaient la même chose de leur côté, il est clair que Gil contribua à mon enthousiasme pour le Cimmérien dont, à ce stade, je n'avais pas encore bien approché les aventures.

Lorsque Marvel acquit les droits sur Conan, il était prévu que Gil serait le dessinateur retenu après le refus de John Buscema, mais Gil fut obligé de décliner l'offre pour la même raison avancée par John : notre éditeur ne voulait pas payer au prix fort les planches exécutées pour le nouveau magazine Conan the Barbarian parce qu'il avait l'intention de récupérer la petite somme d'argent que nous versions à la succession Howard afin de pouvoir le publier.

Parvenus au n°17, cela dit, le magazine se vendait relativement bien grâce à Barry et moi. En fait, Barry touchait désormais un des tarifs par planches les plus élevés (à l'époque) pour ses crayonnés, même s'il trouvait que ça ne correspondait pas au volume toujours grandissant de détails qu'il y ajoutait. Du coup, cette fois-ci, il n'y eut plus d'obstacle à la rémunération quand il s'agit de proposer ce travail à Gil.

Une question possible est : Stan et moi envisageâmes-nous de confier une nouvelle fois les crayonnés à John Buscema ? Honnêtement, je ne me rappelle plus mais je pense que John avait déjà trop d'autres missions pour que Stan ait voulu les lui faire lâcher en faveur de Conan qui était encore, à ce moment-là, un titre Marvel de seconde importance.

Alors ce fut Gil qui décrocha le pompon ; lui et moi en fûmes extrêmement heureux. À présent, il s'agissait de savoir sur quels nouveaux chemins nous allions emmener le Cimmérien, tandis qu'il laissait Koth derrière lui et progressait à l'ouest, vers Argos.

Ce fut probablement Gil qui proposa d'adapter l'histoire d'REH, « Les dieux de Bal-Sagoth », en une aventure de Conan. Gil aimait beaucoup ce récit et l'avait inscrit sur une liste de comics potentiels. Que ce soit lui ou moi qui ait eu l'idée, elle était bonne.

Au départ, « Les dieux de Bal-Sagoth » est un conte d'heroic fantasy situé vers l'an mil (ap. J.-C.) avec pour protagoniste un autre aventurier barbare créé par REH. Turlogh O'Brien, alias Black Turlogh, qui fut le héros de deux histoires menées à terme, l'autre étant « The Dark Man » (« L'homme noir »), qui serait adaptée en aventure de Conan pour Savage Tales n°4.

« Les dieux » possédaient déjà, à l'époque, une histoire éditoriale certaine. Cette nouvelle avait vu le jour dans le numéro d'octobre 1931 de Weird Tales, soit quatorze mois avant la première histoire de Conan dans ce même magazine. En 1950, l'éditeur Avon l'avait fait paraître en format poche sous le titre The Blonde Goddess of Bal-Sagoth (La déesse blonde de Bal-Sagoth). En 1963, les deux histoires de Turlogh se retrouvèrent dans le volume cartonné d'Arkham House « The Dark Man and Others » suivi quelques années plus tard d'une version poche. Avon ressortit sa Blonde Goddess en 1969.

Afin d'adapter l'histoire, Gil et moi partîmes du principe que Conan s'était dirigé à l'est plutôt qu'à l'ouest, puisque « Les dieux » commence sur un navire à bord duquel le héros est prisonnier de Vikings, au milieu d'une tempête épouvantable. Il fut aisé de transformer ces Vikings en pirates de la mer de Vilayet mais nous dûmes faire comme si, entre Koth et Turan (ce dernier pays bordant cette mer intérieure), peu de choses étaient arrivées à Conan. (Un de ces jours, je trouverai peut-être enfin le temps de raconter comment le Cimmérien a fait son compte pour être alpagué par ces pirates !)

Je changeai le responsable de la capture de Turlogh (qui deviendrait bientôt un camarade), Athelstane le Saxon, en Fafnir le roux, qui avait fait l'objet du bref clin d'œil que Barry et moi avions adressé aux Fafhr et Souricier Gris de Fritz Leiber dans Conan n°6. J'avais trop aimé le nom « Fafnir », tiré de la mythologie nordique, pour le laisser tomber. Hormis cela et quelques cases de Conan luttant contre un requin (puisque l'histoire disait que des requins se trouvaient dans ces eaux), Gil et moi suivîmes d'assez près la première moitié de l'histoire d'REH dans Conan n°17, en tout cas jusqu'au point culminant.

À ce stade, nous devions trouver à Conan quelque chose de surnaturel à affronter, puisque, après tout, nous étions dans du merveilleux fantastique. Nous fîmes donc en sorte que le shaman de Bal-Sagoth, Gothan, anime une armure vide, idée à laquelle il n'avait jamais été fait recours dans Conan auparavant (bien que, depuis, elle ait servi dans de nombreux magazines d'heroic fantasy). Gil chorégraphia tellement bien la bataille que je laissai plusieurs cases sans dialogues afin de ne pas ralentir le rythme. L'apparence donnée par Gil à l'extérieur de la cité perdue de Bal-Sagoth ne m'a jamais trop emballé (trop simpliste, trop moderne à mon goût) mais tout le reste, j'adore.

Au niveau de l'encrage, nous choisîmes Ralph Reese, qui venait de se lancer à son compte après avoir été un assistant de Wally Wood. Ralph effectua un travail remarquable en ajoutant des ombres et des détails de texture, éléments que Gil avait tendance à laisser à la personne responsable des finitions.

La couverture de Gil fut encrée par le jeune Frank Brunner, un dessinateur prometteur et disciple du méga-illustrateur de Conan, Frank Frazetta. Le résultat fut tout aussi efficace que le travail intérieur de Reese. (Par la suite, Brunner illustrerait l'aventure conanienne « The Scarlet Citadel », pour Savage Sword.)

Je pense sincèrement que le numéro 17 de Conan the Barbarian (date de couverture : août 1972) qui en sortit reçut la grâce de deux des meilleurs encreurs ayant jamais travaillé sur les crayonnés de Gil Kane. Notre nouvelle collaboration démarrait plein pot.

À ce moment-là, nous ne savions pas que Gil ne dessinerait que Conan n°17 et n°18, ni que Barry serait de retour pour le n°19 (même si j'appris ces choses suffisamment longtemps à l'avance pour les communiquer dans Conan n°16). Si cela semble confus, c'est en raison de l'écart entre les planifications artistiques et les planifications à l'imprimerie.

Oui, le Destin avait fait en sorte qu'il n'y eût que deux numéros de Conan the Barbarian par Gil Kane mais ils seraient géniaux et on s'en souviendrait longtemps.

18 « La chose dans le temple »

Septembre 1972
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : Gil Kane - Encrage : Dan Adkins

Je ne sais pas trop à quel moment Gil Kane prit la décision de rendre son tablier artistique à propos de Conan the Barbarian, ce qui fournit l'occasion à Barry Smith de revenir dessiner, mais il y a une chose dont je suis certain, c'est que ce fut le choix de Gil.

J'étais plus qu'heureux de sa restitution du Cimmérien et, pour rien au monde, je ne l'aurais retiré du magazine afin de faire de la place pour Barry ou qui que ce fût d'autre. Non seulement cela n'eût pas été juste envers Gil (j'aurais confié Conan à un dessinateur qui était déjà parti une fois et serait susceptible de s'en aller à nouveau) mais, de plus, alors que beaucoup de lecteurs avaient déploré le départ de Barry, beaucoup d'autres acclamaient le travail de Gil, travail qu'ils considéraient comme une amélioration ou du moins comme un remplacement acceptable.

Ceci dit, Gil avait ses propres raisons de partir.

Il ne me les confia jamais, en tout cas pas de manière directe. Néanmoins, tandis que nous nous occupions des numéros 17 et 18, je sus que Gil, tout comme Barry, avait l'impression de fournir beaucoup trop de travail, même avec un tarif des rémunérations à la planche les plus élevés de Marvel. Il avait beau être fan de Conan, Gil devait assumer d'autres responsabilités financières et il pensait que celles-ci étaient prioritaires. Alors, à un moment donné, probablement vers la fin de son travail sur la seconde moitié de « Les dieux de Bal-Sagoth », il me fit savoir que je devrais trouver quelqu'un d'autre pour continuer Conan. Le cœur lourd, j'acquiesçai.

Plus tard, un ami commun me rapporta que Gil avait dit que je lui demandais « une putain d'épopée à chaque numéro » et que ça représentait trop de travail.

Gil avait entièrement raison, bien sûr. Nous avions vraiment besoin de lui au graphisme et de moi au scénario (ce dernier, il est vrai, prenait moins de temps), et c'était une sorte d'épopée tous les mois. Nos lecteurs n'attendaient pas moins de nous, après que Barry eut élevé le niveau de leurs attentes grâce à son travail de plus en plus minutieux.

Il se trouve que, juste au moment où Gil se retirait (et avant que j'envisage de proposer à nouveau ce travail à John Buscema, ou peut-être même désormais à un des jeunes artistes comme Wrightson ou Brunner, qui avaient eu envie dès le départ de dessiner ce comic), Barry décida qu'il aimerait bien tenter le coup encore une fois sur Conan. Evidemment, j'acceptai tout de suite son offre et nous nous mîmes au travail pour le n°19.

Pendant ce temps, Gil termina son bref mandat sur Conan the Barbarian par un véritable tour de force dans le n°18 (date de couverture : septembre 1972).

Pour une raison ou une autre, Ralph Reese avait choisi d'aller voir ailleurs. Je proposai donc l'encrage à Dan Adkins, qui s'était occupé des finitions sur le n°1. Dan, comme Ralph, avait été formé par Wally Wood et il était considéré comme un des meilleurs encreurs de Gil depuis leur collaboration sur Captain Marvel 17 à 21.

En fait, je pense aujourd'hui, comme je le pensais à l'époque, que le travail de Reese était le meilleur des deux parce qu'il rehaussait davantage les détails et le caractère sinistre vers lesquels tendait de plus en plus le travail de Barry, mais cela n'enlève absolument rien à ce que fit Dan, qui représentait un choix idéal.

En tout cas, j'avais désormais le droit de faire ce choix car, pile au moment de Conan n°18, Stan devint l'éditeur de Marvel Comics et je fus promu son successeur en tant que rédacteur en chef. Stan continuait de donner le feu vert et nous communiquions tous les jours, mais j'avais à présent un peu plus mon mot à dire qu'auparavant sur l'affectation de dessinateurs et de scénaristes. Ce fut la première aventure de Conan mentionnant ma nouvelle fonction de « scénariste/rédacteur », et j'en conçus de la fierté (c'est toujours le cas).

La seconde moitié de notre adaptation de l'histoire de Robert E. Howard, « Les dieux de Bal-Sagoth », fut du billard. Dans la mesure où REH avait tendance à faire intervenir le surnaturel décisif dans la seconde partie de ses récits, nous n'eûmes pas grand-chose à ajouter à l'action, cette fois.

Au moment où Gil et moi parvînmes à la fin de l'histoire, cependant, j'avais décidé que Barry plongerait Conan dans une guerre sur le rivage hyrkanien. Donc, une fois Bal-Sagoth engloutie, là où REH avait fait repêcher ses héros originels Turlogh et Athelstane par un navire espagnol en route pour « harceler les corsaires maures », je m'arrangeai pour que Barry fasse

intervenir le prince Yezdigerd de Turan, lui-même parti à l'assaut d'une cité-état orientale « qui avait offensé à la fois nous-mêmes et les Cieux » (non pas que Yezdigerd ait jamais eu besoin de beaucoup se faire prier, dans les textes de REH ou de L. Sprague de Camp, pour aller attaquer un royaume rival).

Conan et Fafnir s'engagent dans l'armée de Yezdigerd, puisque leur seule autre option est de retourner à la nage vers Bal-Sagoth la disparue.

Gil et moi apportâmes aussi un petit changement à la conclusion : dans le texte initial, Turlogh emporte de l'île condamnée un « symbole de jade curieusement travaillé » qui est l'« emblème de la royauté ». Turlogh fait remarquer que tous les empires s'évanouissent ; mais il conserve le précieux objet de jade.

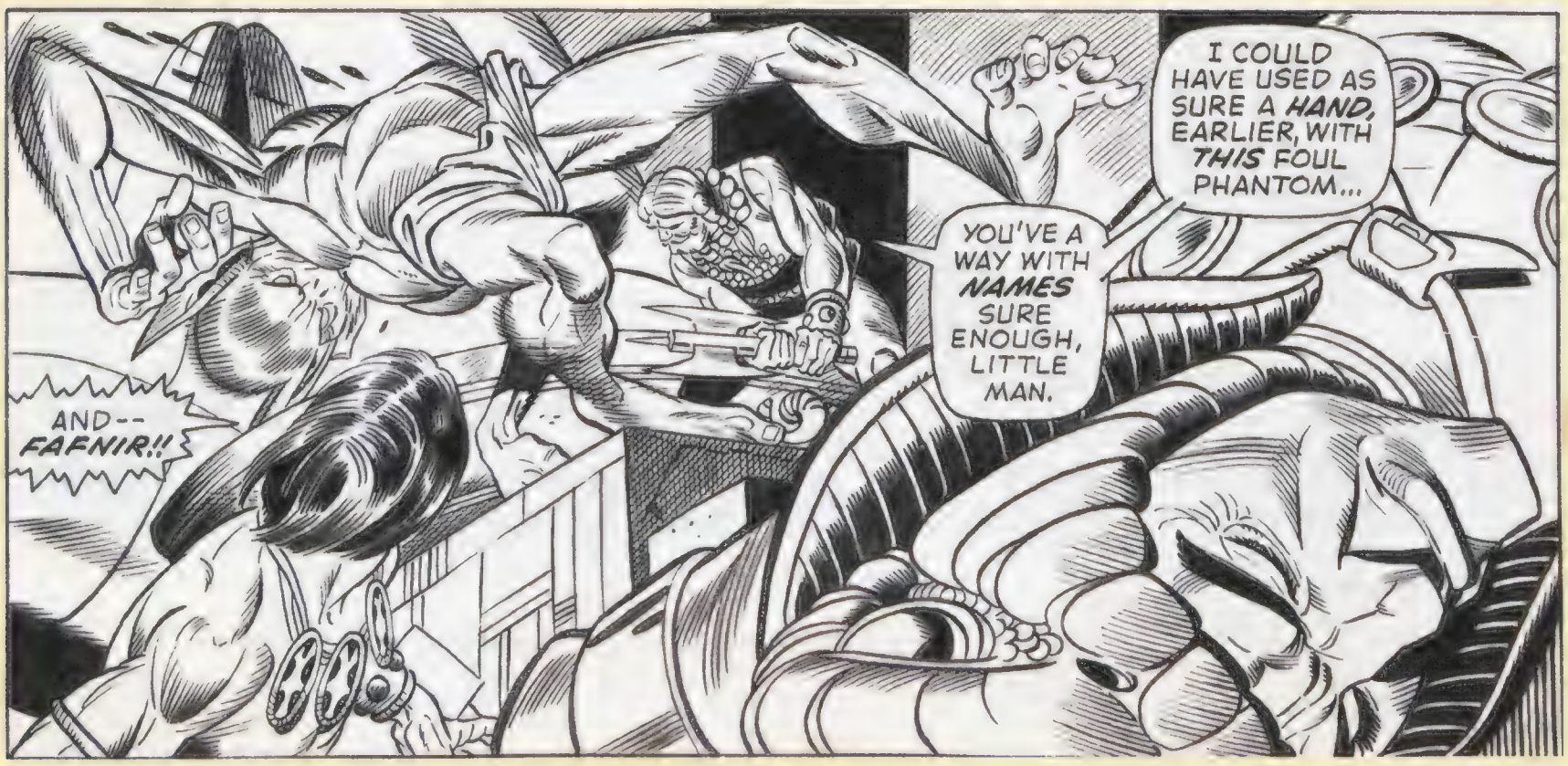
Dans Conan n°18, nous avions rattaché le destin de roi auquel songeait le Cimmérien pour lui-même à la vision que je lui avais donnée tout au début, dans le n°1, et dans laquelle il devenait un jour le souverain d'une terre civilisée. Mais, comme l'île qu'il avait espéré gouverner vient de couler, Conan laisse tomber dans la mer « l'emblème de la royauté » (un collier entièrement fait de jade, dans notre version) et le regarde disparaître dans les profondeurs.

Quand j'y repense, je dois reconnaître que c'est dur d'imaginer ce mercenaire de Conan en train de balancer purement et simplement un objet aussi précieux, sauf éventuellement s'il s'est dit que dans le cas contraire, le prince Yezdigerd allait l'en soulager. En tout cas, c'était un geste spectaculaire qui fournit une bonne fin au n°18, sans que ça déclenche la moindre vague dans le courrier des lecteurs.

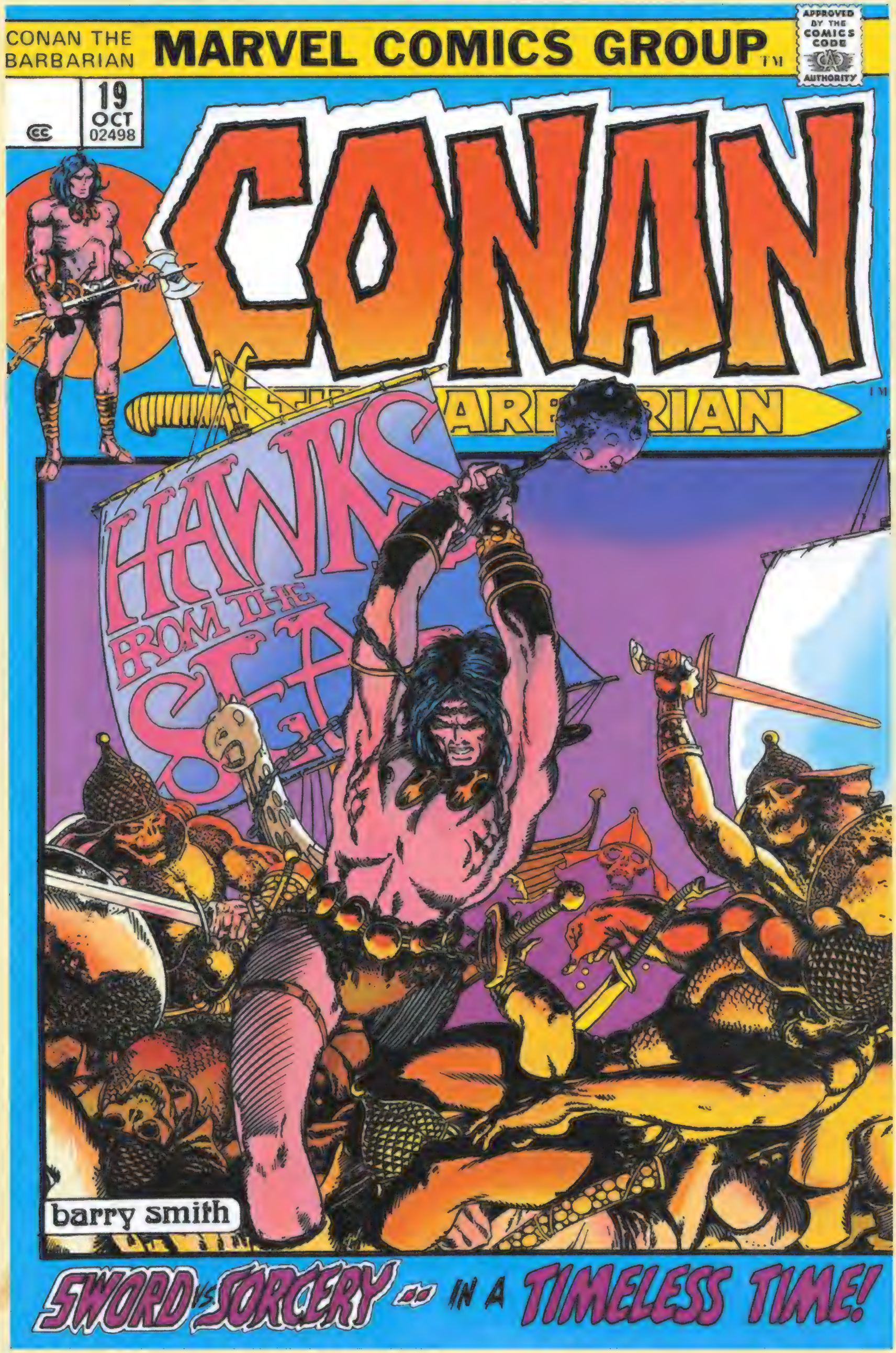
Le mot de la fin revint aux chiffres des ventes. Je n'ai pas de document concernant les ventes de Conan 17 et 18, ni des numéros avoisinants, mais il y a une chose dont je me souviens : le n°17 se vendit au moins aussi bien, si ce n'est un petit peu mieux, que le n°16. Quant au n°18, ce fut la meilleure vente de Conan the Barbarian jusque-là, et encore l'année d'après grosso modo.

La raison en incombe partiellement, mais certainement, à John Romita père. En ces jours heureux s'étendant de la moitié des années 60 au début des années 70, au moment où il passa de dessinateur à temps plein à directeur artistique de Marvel, tout ce que touchait John Romita se transformait en or. Le moindre comic dessiné par lui cartonnait dans les ventes, c'est aussi simple que ça. Quand il avait repris Daredevil après Wally Wood, en 1965, elles avaient grimpé en flèche. Quand il avait succédé au co-créateur Steve Ditko sur The Amazing Spider-Man, ce titre, qui voyait déjà ses résultats augmenter, passa du statut de deuxième plus populaire magazine Marvel au statut de meilleure vente, point final. Conan n°18 dépassa de plusieurs points (en pourcentages) le n°17 lui-même et ça, c'est dû à John Romita (qui dessina la couverture avec Kane), aussi vrai que je vous le dis !

Mais quoi qu'il en fût, il était temps désormais d'avancer. Le n°19 verrait le retour de Barry Smith sur le comic d'heroic fantasy qu'il avait contribué à lancer, une série alors sur le point d'entamer une de ses plus grandes épopées.



19 « Les faucons des mers »

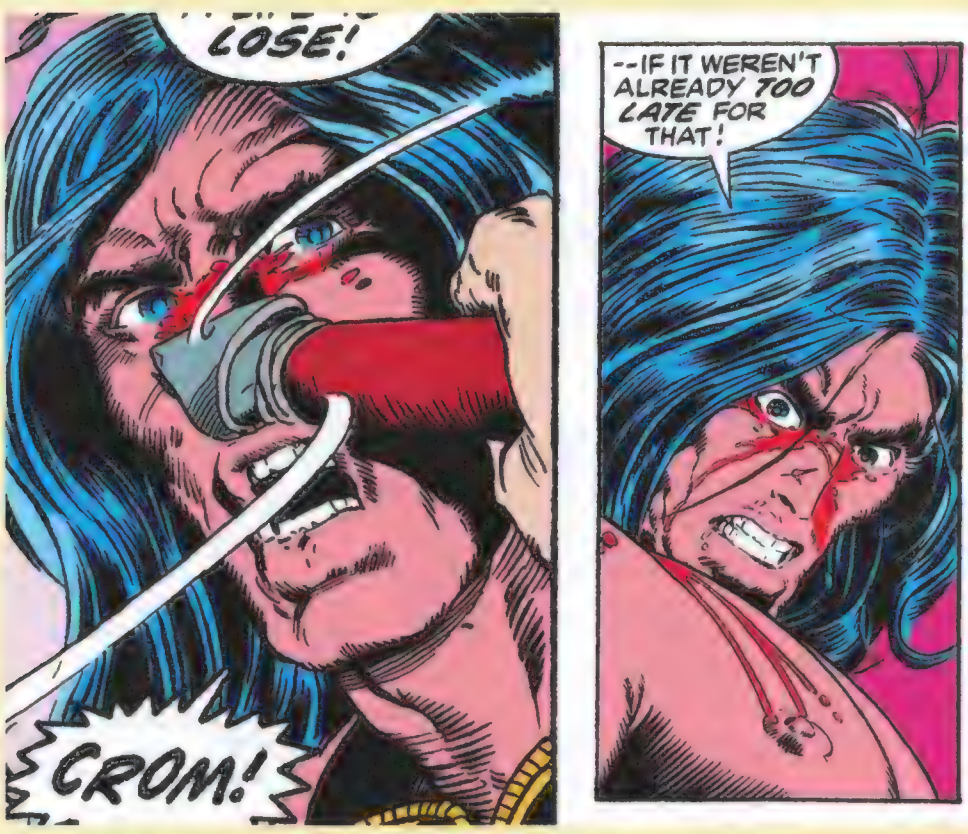


Octobre 1972
Scénario : Roy Thomas - Dessin : Barry Smith - Encrage : Dan Adkins

Avec Conan the Barbarian n°19 (octobre 1972), Barry Smith retourna au comic auquel lui et moi avions donné vie. Je vis de suite qu'il était plus talentueux que jamais.

Dès la toute première page, où il calligraphia le titre que j'avais trouvé (en référence au roman de Rafael Sabatini et à sa quasi-adaptation cinématographique avec Errol Flynn, The Sea Hawk, en français L'Aigle des mers) et qui montrait une scène avec effet de perspective et profondeur sur le navire du prince Yezdigerd, je sus que cette brassée de numéros allait être quelque chose d'unique.

Parce que Barry le souhaitait, je lui donnai pas mal de marge pour affiner mes synopsis (qui ressemblaient alors plus à de simples conversations qu'à des intrigues bien mises à plat). Barry ajouterait des détails comme celui de la planche 2 où un des soldats turaniens érafle le nez de Conan avec une lance. Ce nez en sang ne serait pas passé à la Comics Code Authority (commission de censure) quelques années plus tôt, mais un vent nouveau soufflait sur l'industrie des comics à cette époque et nous, nous étions prêts à en tirer parti.



Car l'heure était venue de conter l'histoire de la guerre hyrkanienne, également connue sous le nom de Guerre du Tarim.

Autant le dire tout de suite : je n'ai jamais servi dans les forces armées. Je fus transporté de joie quand on m'étiqueta « 1-Y », au début 1966, pendant ma conscription, tandis que le conflit vietnamien gagnait en intensité. Je me dis qu'écrire Sgt. Fury and his Howling Commandos serait ma contribution à l'effort de guerre. Je n'avais jamais envisagé de m'enfuir au Canada pour éviter l'incorporation mais je n'étais pas davantage disposé à me porter volontaire. En ce qui me concernait, mon sort reposait entre les mains des dieux.

(Au passage, « 1-Y » voulait dire que j'avais les pieds plats et/ou : le dos en mauvais état / besoin de lunettes / autres infirmités. Je n'ai jamais demandé la raison exacte de ce classement dont je n'avais jamais entendu parler. Je ne savais pas si c'était plus près d'« 1-A », spécimen en parfaite condition physique, ou de « 4-F » qui signifiait « non, ça ira, merci ». J'appris bien vite qu'« 1-Y » était une désignation provisoire ; sur l'instant, ça signifiait juste que le jour où le Viet-Cong atteindrait le Dakota du Sud, là, ils me feraient monter au créneau.)

En tout cas, malgré mes tendances loin d'être martiales, j'avais toujours aimé les épopées guerrières (et déjà imaginé puis rédigé le synopsis du conflit des Krees et des Skrulls dans The Avengers). À la fin des années 40, j'avais adoré dénicher des comics de la Deuxième Guerre mondiale où des super-héros affrontaient des nazis. Mon œuvre littéraire préférée est l'Iliade et c'était elle que je voulais à présent imiter dans Conan the Barbarian.

Le prince Yezdigerd de Turan était le personnage idéal et la mer de Vilayet le décor parfait pour une histoire de ce type. Dans les textes d'REH, Turan voulait conquérir à tout prix. Les Hyrkaniens, de l'autre côté de la mer intérieure, étaient à la fois apparentés aux Turaniens et suffisamment avancés dans leur inorganisation pour faire d'eux l'objet d'une attaque. Je voyais dans la flotte de Yezdigerd l'équivalent des « mille navires » lancés sur le rivage asiatique, à la recherche de la belle Hélène, contre les murailles de l'altière Troie que balayaient les vents.

Pour la ville assiégée je forgeai le nom « Makkalet », nom qui semble dériver d'« Immaculée Conception » probablement à cause de la nature manifestement religieuse de la guerre menée par Yezdigerd. Puisque Tarim était le nom qu'REH avait donné à une des grandes divinités des Hyrkaniens et des Turaniens, je fis du Tarim originel un personnage semblable à Moïse et dont les descendants avaient fondé le royaume de Turan. En fait, je créai une légende selon laquelle Tarim (ou « le Tarim », voire « le Tarim vivant », comme j'avais tendance à l'appeler) n'était jamais mort mais avait vécu pendant des siècles dans le temple d'Aghrapur, la

capitale turanienne, jusqu'à ce que des hommes de Makkalet viennent le capturer et le ramener de force de l'autre côté de la Vilayet. Un dieu à l'aspect humain et à connotations christiques avait été substitué à Hélène de Sparte/Troie.

Je ne dis pas que Barry n'ait pas apporté sa pierre à cet édifice. Je ne me souciais pas, à l'époque, et maintenant non plus, que l'un ou l'autre eût pu prétendre que cette idée-ci ou cette idée-là était « entièrement la mienne » ou « entièrement la sienne ». Nous travaillions simplement ensemble à la parution mensuelle d'un magazine de qualité intitulé Conan. Comme, depuis le début, j'étais concrètement rédacteur en chef du comic, ça avait toujours été davantage ma responsabilité directe que celle de l'artiste, mais je voyais en nous des collaborateurs même si la décision finale, à propos de quoi que ce fût, me revenait toujours. (Non pas que j'aie le souvenir de la moindre querelle entre Barry et moi pendant tout notre travail sur Conan.)

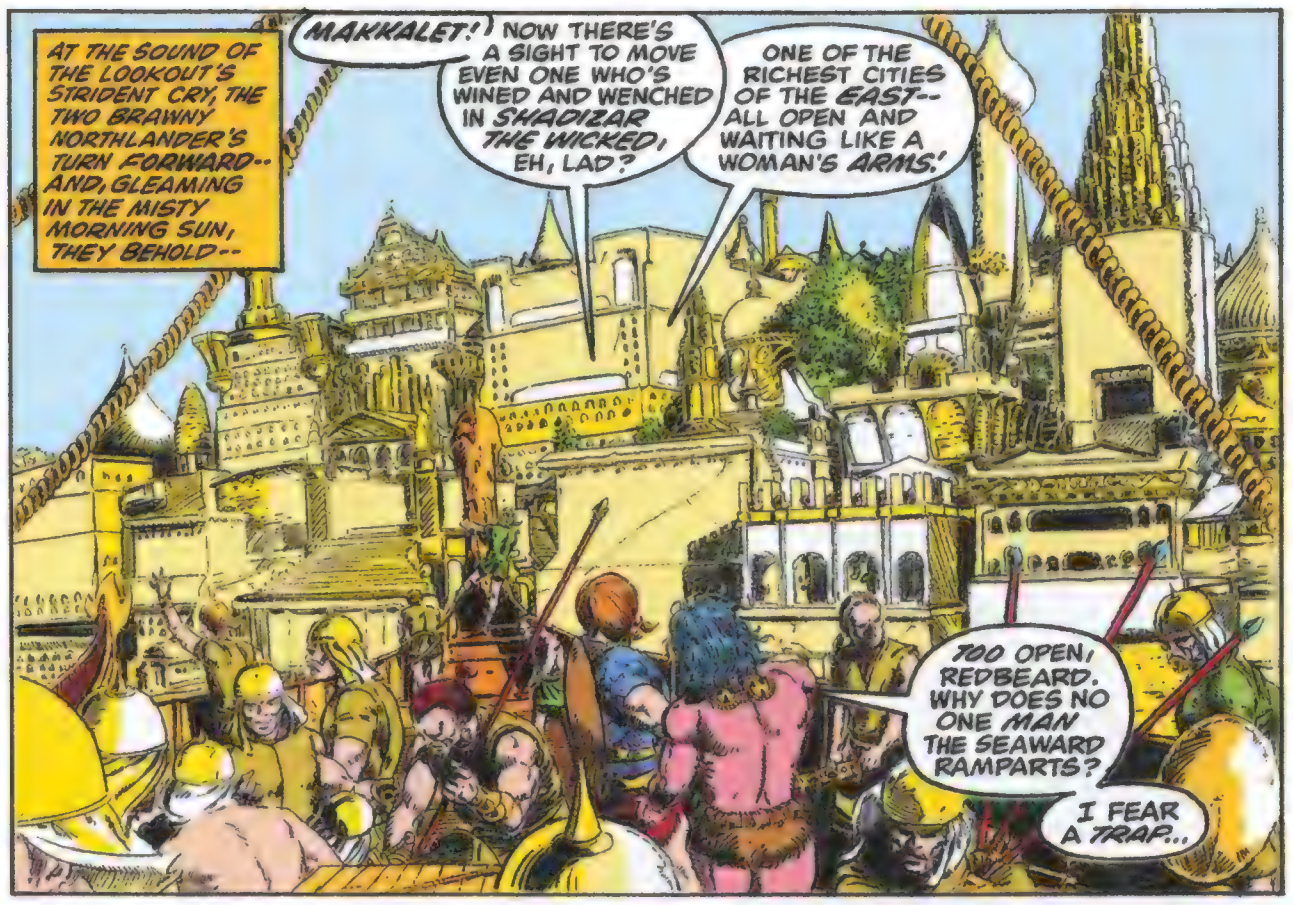
En plus d'ajouter ses touches personnelles, que je refusais rarement (si tant est que je les refusai jamais), Barry me dessinait des cases pour y insérer des conversations ou des soliloques avec lesquels je m'amusais beaucoup, par exemple les propos de Yezdigerd dans les cases 5 et 6 de la planche 11.

Sauf erreur, je crois bien que ce fut Barry qui colorisa ce numéro ou à tout le moins donna les consignes à la personne chargée de la colorisation pour le passage du ciel nocturne au ciel diurne, sur la planche 12. Je ne fus pas trop emballé par le dégradé orange/jaune/rose de la planche 14, mais c'était là une babiole à payer pour l'enthousiasme de Barry.

Et alors la planche 15, avec le premier aperçu de Makkalet ! Par Crom, était-ce Barry qui l'avait dessiné ou bien l'illustrateur de cités brillantes par excellence, Roy G. Krenkel, s'était-il faufilé subrepticement à la faveur de la nuit pour déployer ce petit état qui se dressait sur la côte orientale de la Vilayet ? C'était magnifique, et je ne connais pas grand monde dans le milieu des comics qui n'ait été impressionné. Ça semblait à la fois majestueux et suffisamment réel pour qu'on s'attendît à pouvoir sauter du navire de Yezdigerd et aller se perdre sans plus attendre dans ses rues jaunes.

Il existe malgré tout un élément compensatoire : pour chaque chose vraiment bonne, il semble qu'il faille parfois aussi en trouver une vraiment mauvaise. À ce stade, avec tout le travail que Barry fournissait et notre renouvellement de parution mensuelle, nous nous aperçûmes qu'il allait nous manquer du temps pour pouvoir encrer toutes les planches de l'histoire. Dan Adkins, que nous avions retenu après le dernier numéro de Gil Kane, n'y était pour rien. C'était juste une question de trop de choses à faire avec pas assez de temps.

Stan décida donc, après consultation, de tenter une expérience audacieuse. Nous imprimerions les onze dernières planches de « Les faucons des mers » à partir des crayonnés de

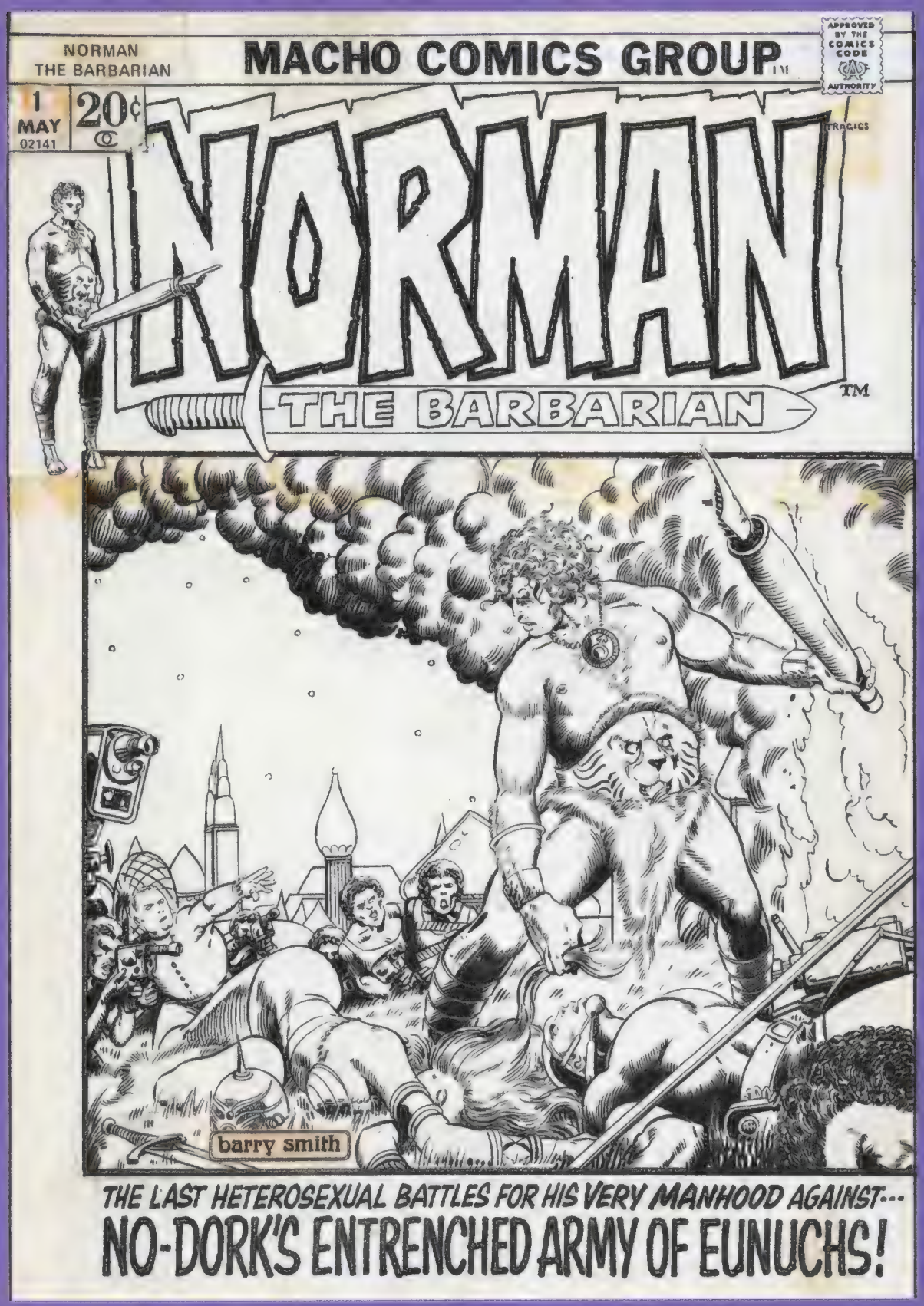


Sur la gauche, illustration de Roy G. Krenkel.

Barry à qui il fut demandé de les rendre un peu plus soulignés et liés, au moment où l'assaut de Makkalet, avec Conan en première ligne, passe à la vitesse supérieure et que Fafnir, touché par une flèche, tombe à l'eau.

Le numéro qui en ressortit fut bon sur certaines cases et moins bon sur d'autres. Mais nous n'avions pas vraiment eu le choix. Les crayonnés ressortirent plus efficacement, je suppose, quand « Les faucons » fut réimprimé bien des années plus tard, en noir et blanc, dans Conan Saga. Un peu trop de lignes de texte furent supprimées dans la version colorisée pour que nous considérions Conan the Barbarian n°19 comme un succès total en termes d'expérimentation.

Pour autant, même si j'adorerais voir ce que cette aventure aurait donné avec un encrage intégral par Dan Adkins, les choses se passèrent aussi bien que possible et, heureusement, Barry prit suffisamment d'avance sur le n°20 pour que nous n'ayons plus ce problème lorsque Conan se retrouverait devant... le molosse noir de la vengeance !



La couverture (parodique) de Norman le Barbare dans le numéro 26 de National Lampoon (mai 1972). Cette petite histoire, très satirique, de quatre pages, est dessinée et encrée par Barry Smith. Elle met en scène l'écrivain Norman Mailer. Vous trouverez les planches en ligne sur l'excellent blogspot « Rip Jagger's Dojo ».

20 « Le molosse noir de la vengeance »

Novembre 1972
Scénario : Roy Thomas - Dessin : Barry Smith - Encrage : Dan Adkins

Pour ce numéro, rien n'alla de travers. En tout cas, les planches publiées dans Conan the Barbarian n°20 (novembre 1972) donnèrent de bons résultats.

Nous disposâmes d'assez de temps pour que Barry pût crayonner chaque planche de notre délicieuse histoire, avec son soin exquis du détail, puis les confier à Dan Adkins avec une marge plus que suffisante pour l'encrage. Rien qu'à voir le bois du navire et l'agitation des vagues sur la première page, on se rendait compte à quel point Marvel avait de la chance de ne pas payer les crayonnés et la finition en fonction de la quantité de graphite et d'encre utilisée.

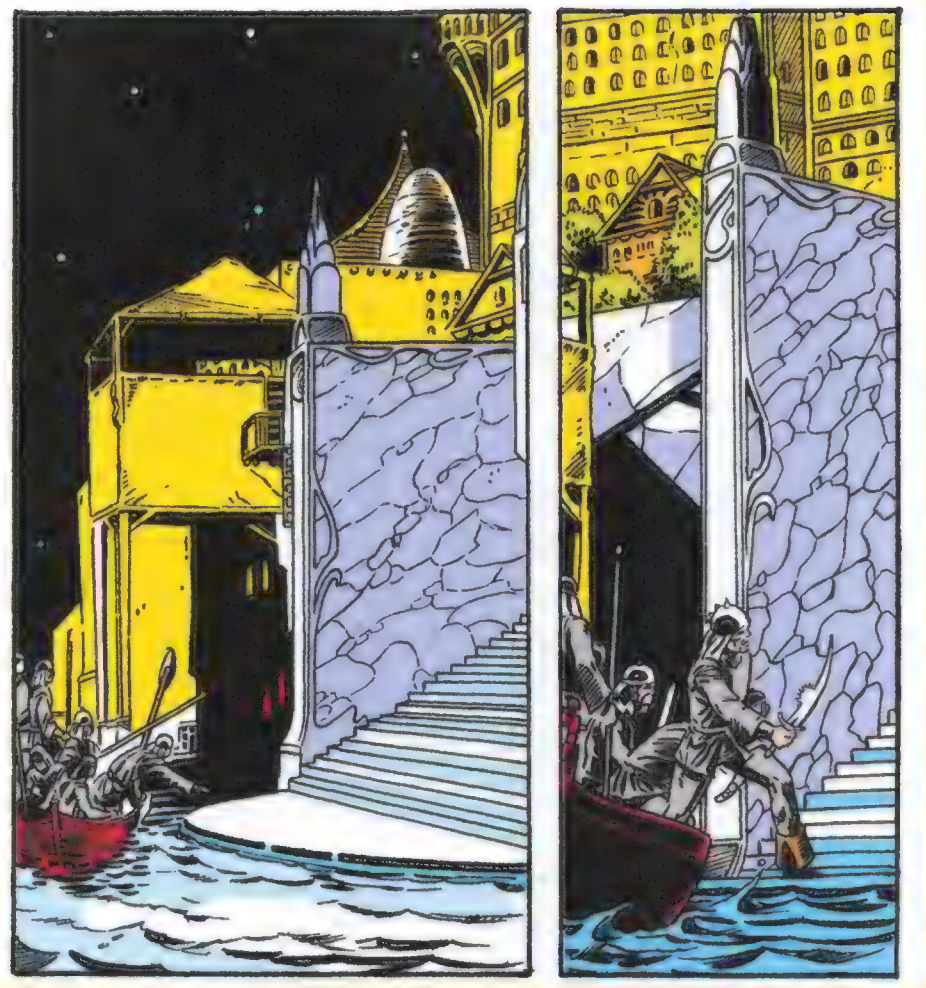
Une fois de plus, Barry calligraphia le titre. Celui-ci venait d'une histoire d'Howard dans laquelle Conan ne figure pas, appelée « Black Hound of Death » (« Le chien de la mort »). Quelques dizaines d'années plus tard, j'en fis une adaptation pour Savage Sword

.

Barry eut également une idée qui me plut : Conan découvre Fafnir le Vane parmi les blessés et constate avec horreur, dans une scène dont la forme finale est assez percutante, que son camarade a dû se faire amputer le bras et l'épaule gauches pour avoir la vie sauve. C'était le côté obscur derrière les gloires de la guerre de Troie, événement dont je m'étais inspiré pour la grande saga martiale dans Conan, et cet aspect du conflit est certainement implicite dans L'Iliade, l'œuvre littéraire sur laquelle je m'étais basé.

Barry et moi humanisions Conan un peu plus que ce qu'aurait fait REH, mais je ne pensais pas, à l'époque (ni même encore aujourd'hui), que nous ramollissions le personnage. Le héros d'une bonne vingtaine d'histoires, écrites par REH, n'est pas tant obligé de se comporter comme le protagoniste d'un comic mensuel que comme un être humain. Nous avions à présent atteint notre vingtième numéro et, en toute probabilité, il y en aurait encore beaucoup d'autres à venir.

Quand l'heure fut venue pour Conan d'accomplir sa mission nocturne dans Makkalet, Barry passa à la vitesse supérieure. Son découpage cinématographique des cases finales de la planche 4 me fit croire un instant que je me trouvais dans la ville assiégée, aux côtés du Cimmérien et de ses camarades turaniens.



En principe, ça me prend quelques minutes pour écrire les dialogues de chaque case (d'accord, admettons que ça me prenne parfois un peu plus longtemps), mais Crom seul sait combien de temps Barry passa à dessiner chaque pavé ou les détails des casques turaniens.

Bien sûr, le point fort de l'histoire survient lors de la visite de Conan au temple de Tarim, quand le Cimmérien part à la recherche du dieu à semblance d'homme enlevé par les Hyrkaniens. Cet acte a déclenché la guerre même si, à l'évidence, l'ambition insatiable de Yezdigerd, toujours à la recherche d'excuses pour s'en aller conquérir, a un peu aidé.

J'aimai vraiment la façon dont avait été dépeinte Caissa, la jeune servante du temple (je l'appelai ainsi de la supposée déesse des échecs, mon jeu favori). Par la suite, elle se révèle comme Melissandra, la jeune reine de la cité. Je crois me souvenir que son nom fut mon invention exclusive (mais quelqu'un s'en est peut-être servi depuis pour un personnage ou un autre) et je l'ai toujours adoré. Si j'avais une fille, je serais tenté de l'appeler Melissandra.

J'avais envie de voir Conan déambuler dans une galerie des glaces puisque notre méchant, le sorcier Kharam-Akkad, tenait celles-ci de Tuzun Thune. Elles avaient fait leur première apparition, bien que la scène où Conan regarde dans un miroir et voit son propre crâne lui sourire ait pu être au départ l'idée de Barry. Conan fracasse le miroir dans une case saisissante, d'un type tout à fait nouveau pour l'époque. (La dessiner représentait un effort considérable...

pour tout le monde sauf Barry !) Au-delà de ça, je pense que c'est la manière subtile, restituée par Barry, de montrer comment la lumière se réfléchissait et comment l'espace s'étendait grâce aux parois et au sol, qui révélait son intérêt pour le détail. Ce n'étaient pas juste des éléments ajoutés pour eux-mêmes : ils se trouvaient là pour créer une scène qui serait mémorable et cependant réaliste. En tournant la page, les lecteurs découvraient quelque chose d'encore mieux, un coup de maître venant consolider le mystère entourant le Tarim, assis le dos tourné à Conan mais ils devraient attendre quelques numéros de plus avant d'apprendre son ténébreux secret.

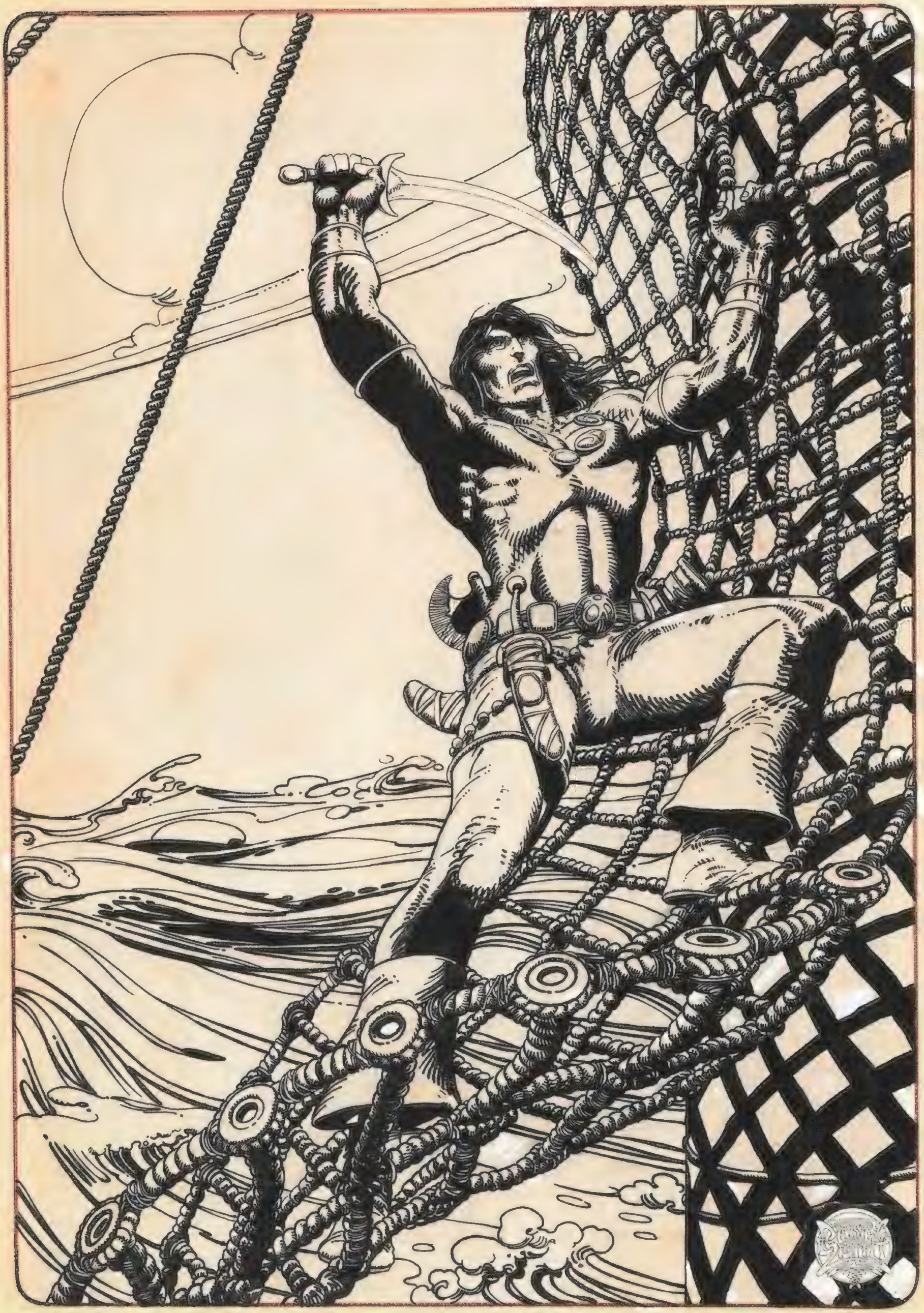
La rencontre avec le « molosse noir de la vengeance » se passa bien. Par certains côtés, elle rappelait le combat entre le léopard et le singe humanoïde Thak vu dans le n°11 mais, à cause des dessins fabuleux qui précédaient, on pouvait presque dire qu'il était un peu décevant et puis, de toute façon, un chien c'est juste un chien.

Quand il fallut dessiner les deux dernières planches de l'histoire, Barry me soumit un petit problème à résoudre. Neal Adams avait lui aussi coutume de me laisser des « problèmes » pour mes synopsis. Un jour, il me ménagea un grand espace libre dans X-Men avec une note disant : « Ecris un truc sympa, Roy. » Mais Barry monta les enchères : il dessina un épilogue où je devais trouver du texte en prose pour accompagner le visuel. Pas de phylactères (bulles), pas de didascalies (légendes). J'espère m'être montré à la hauteur mais j'aurais préféré un texte imprimé plutôt qu'écrit à la main. Cela dit, à l'époque, Marvel n'entendait pas donner satisfaction aux demandes de ce genre et, en plus, je doute qu'il y aurait eu assez de temps disponible pour envoyer le texte à la compo, le coller sur les planches, etc. Donc, conformément à mes instructions, le lettreur l'écrivit en cursive avec des majuscules et des minuscules. Le résultat final eut une sorte d'intensité lointaine, comme si nous regardions « au moyen d'un miroir, d'une manière obscure » (1 Corinthiens 13 :12). La scène où Conan s'aperçoit que son ennemi Balthaz le Turanien a donné l'ordre de jeter par-dessus bord et de laisser se noyer l'estropié Fafnir est menée de manière très efficace. « À quoi bon nourrir et choyer un vieux fou manchot ? » demande Balthaz.

Il meurt presque immédiatement pour ce geste. Conan n'est pas le genre de gars qui va perdre son temps à expliquer au Turanien qu'il a fait quelque chose de mal. Il le tue tout simplement. Nous découvrons également un détail qui serait significatif dans des numéros à venir de Conan the Barbarian et Savage Sword. Alors que Conan, sur le navire, s'avance vers le bastingage, Yezdigerd intervient et le Cimmérien le blesse à la joue. Cette cicatrice ne disparaîtra jamais du Yezdigerd version comics ; nous la reverrons dans bien des épisodes ultérieurs. Cette blessure et cette première rencontre avec Yezdigerd n'ont aucun équivalent dans les textes d'REH, ni dans ceux de de Camp, quoique ce dernier fasse tuer Yezdigerd par Conan lui-même.

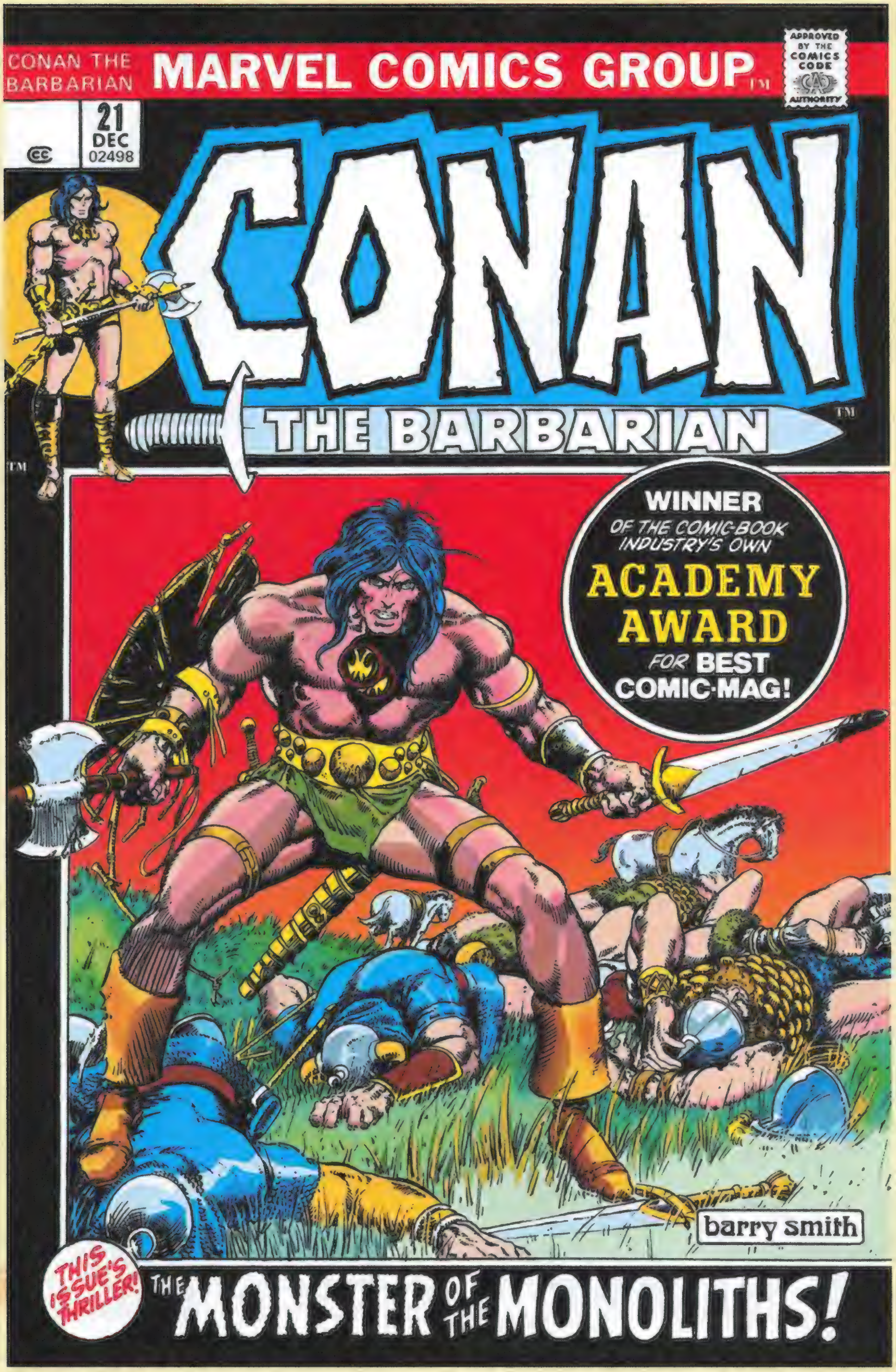
Il y eut aussi d'autres choses pas mal du tout dans Conan the Barbarian n°20. Dans ce même numéro fut annoncé que la série avait remporté la distinction de Best Continuing Feature (meilleure série régulière) pour l'année 1971 (cela englobait la période allant de la parution du numéro 3 à celle du n°12), récompense décernée par l'Academy of Comic Books Arts. Je fus nommé Best Writer (meilleur scénariste) pour mon travail sur Conan, The Avengers plus une ou deux autres séries, mais surtout pour Conan the Barbarian.

Au bout de deux numéros, le retour de Barry s'avérait être un succès total... Et ce n'était que le début !



Dessin original : « Conan the Buccaneer » (1974 - Four Ages portfolio).

21 « Le monstre des monolithes »



Décembre 1972
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : Barry Smith, P. Craig Russell et Val Mayerik - Encrage : Dan Adkins et Sal Buscema

Conan the Barbarian n°21 démarra bien ; très bien, même. Barry produisit une planche-titre magnifique, très détaillée, d'une vue de Makkalet depuis la mer. En plus d'une architecture de toute beauté, je reconnais avoir toujours eu un faible pour les escaliers (montrés pour la première fois dans les numéros 19 et 20) s'élevant depuis les eaux, avec cette idée qu'on viendrait juste de quitter une embarcation pour gravir ces « degrés de marbre ».

Cette fois, cependant, Barry utilisa les quatre cases inférieures de cette première planche pour se focaliser sur Conan qui émerge, chancelant, du « doux clapotis des eaux » et prend pied sur les marches. Comme il est persona non grata dans la cité que l'armée de Turan assiège, il se fait tout de suite attaquer par ses défenseurs et s'écroule. Eux, bien sûr, ne peuvent pas savoir que le Cimmérien s'est retourné contre le honni prince Yezdigerd et qu'il vient de sauter du vaisseau amiral turanien.

Le reste de l'histoire se déroule sans trop de heurts et même si, à l'exception du fait qu'elle aborde la question très importante du changement d'allégeance de Conan au beau milieu de la guerre du Tarim, le n°21 fait presque figure d'intermède.

Amené à comparaître devant le roi Eannatum, il est surpris d'apprendre que la reine de la cité, Melissandra, n'est autre que la jeune femme rencontrée dans le n°20, lors de son incursion nocturne dans Makkalet, et qui se faisait passer pour Caissa, la servante du temple.

Melissandra convainc son époux plus âgé de confier à Conan une mission de la plus haute importance : se rendre à la cité de son père pour tenter d'y trouver de l'aide afin de mettre un terme au siège. Le combat principal de l'histoire survient lorsque Conan se voit offrir en pâture, par des soldats turaniens, à un monstre surnaturel (une sorte de grenouille à large gueule) se matérialisant entre les sommets d'une paire de monolithes. Il s'en sort grâce à une amulette runique que lui a donnée Melissandra mais se fait le serment de remplir sa mission personnelle puis repart à cheval, se lavant désormais les mains d'une guerre qui n'est pas la sienne.

Une inspiration partielle de l'aspect des monolithes, dans cette histoire, ne vient pas de l'aventure de Conan « The Curse of the Monolith », écrite par L. Sprague de Camp et Lin Carter « La malédiction du monolithe », que j'adapterais par la suite avec le dessinateur Gene Colan, mais du conte sur lequel de Camp et Carter se basèrent probablement pour commencer, « The Black Stone » (« La pierre noire »), un récit d'horreur écrit par Robert E. Howard mettant en scène un homme des temps modernes qui remonte le temps pour devenir le témoin d'un terrifiant rituel sous un monolithe, rituel impliquant un monstre encore plus effrayant. Bien sûr, Conan n'apparaît pas dans cette histoire souvent considérée comme faisant partie du légendaire mythe de Cthulhu créé par H. P. Lovecraft. (Plus tard, l'artiste Gene Day et moi adaptâmes « The Black Stone » tel quel pour Savage Sword of Conan, et Gene fit d'ailleurs un travail magnifique !)

Pourquoi deux monolithes dans mon histoire ? Ça devait être probablement pour la démarquer de ses prédécesseurs.

Cela dit, même sans penser spécifiquement au récit, assez mince soit-il, vous sentez peut-être, à lire ce que j'ai écrit ci-dessus, que je ne fus pas entièrement satisfait de Conan the Barbarian n°21.

Tout d'abord, nous eûmes des problèmes d'encrage. Dans le n°19, l'encreur Dan Adkins n'avait pas pu terminer le numéro, ce qui était compréhensible à cause de tous les détails dans les crayonnés de Barry et d'une date butoir toute proche, ce qui fait que nous finîmes par imprimer un segment de l'histoire à partir de crayonnés, une expérience pas totalement concluante.

Sur le n°21 (bien que je ne me rappelle pas pour quelle raison), Adkins n'encra qu'un bout de l'histoire et se retira. En fait, quand je la reprends aujourd'hui, je ne vois le travail de Dan que sur la première planche, bien qu'il ait pu faire davantage. Pour être franc, je ne saurais dire, après toutes ces années, si Dan tira complètement sa révérence ou s'il m'appela pour me dire qu'il avait besoin d'un coup de main. Je dis « d'accord » (comme si j'avais le choix) et il se tourna vers deux jeunes dessinateurs qui l'assistaient comme lui-même avait assisté Wally Wood auparavant.

Les encreurs auxiliaires Craig Russell et Val Mayerik se feraient tous deux un nom dans les comics à base de fantastique. (Russell changerait légèrement son nom en « P. Craig Russell » afin d'éviter la confusion avec un imitateur célèbre à l'époque.) Craig fit de l'excellent travail

sur Elric de Melniboné (la plupart du temps en équipe avec votre serviteur), Dr. Strange et des adaptations d'opéras. Val Mayerik dessina l'histoire dans laquelle Howard the Duck fait sa première apparition, de même que Conan et diverses autres séries.

À cette époque-là, ces deux artistes étaient assez jeunes et pas encore complètement dégrossis mais ils firent de leur mieux dans des circonstances pas évidentes, et le numéro qui en ressortit fut passable, même si personne ne confondra jamais son graphisme avec celui atteignant des sommets dans les parutions immédiatement antérieures ou postérieures.

Un autre facteur compliqua les choses : vers le début de l'histoire, Barry eut l'impression qu'il avait juste à réaliser des ébauches, des mises en page pour tout le reste du numéro, plutôt que des crayonnés pleins. J'étais d'accord et j'espérais que ça nous aiderait à mieux nous lancer sur le n°22, mais, bien entendu, un mélange avec moins de Barry sur les crayonnés et davantage d'encrage/finitions par des débutants relatifs ne pouvait qu'affecter l'esthétique de l'ensemble.

Une difficulté finale fut la suivante : le coloriste George Roussos ne donna pas le meilleur de lui-même sur ce n°21. Je me rappelle ne pas avoir été fou de joie devant la façon dont le ciel changeait de couleur, passant du bleu à l'orange, du violet au rouge ou que sais-je encore. Dans l'ensemble, il y avait trop de ce qu'on appelait des cases « chocs », c'est-à-dire des cases en une seule couleur ou au maximum deux couleurs mais comme le temps était compté, je ne pus faire grand-chose. On avait certainement mis la pression à George car cet artiste significatif sur Batman, quelques années auparavant, s'est depuis distingué par de nombreuses et belles colorisations. On a tous des jours avec et des jours sans.

(Mais alors, comment se fait-il que j'aie le souvenir de George sur Conan n°21, quand à l'époque, Marvel ne mentionnait pas le personnel chargé de la colorisation ? Je m'en souviens, voilà. Ne me demandez pas qui au juste a colorisé le n°20 [NDT : Barry Smith] parce que là, ça m'obligerait à bien réfléchir avant de répondre sauf que, aussi certain que mes araçaris s'appellent Gonzo et Ginza, je sais que George colorisa le n°21 !)

Une chose que j'aimai bien sur ce n°21 fut sa couverture. Le dessin accrocheur de Barry se mariait pile poil avec la mise en page bizarrement contre-artistique de Marvel à cette époque (un encadrement avec des zones monochromes en haut, derrière le logo, sur la marge de gauche, et en bas, derrière le titre), mise en page que, pour une raison inconnue, Stan Lee nous avait imposée. C'était la belle illustration d'un Cimmérien triomphal devant des guerriers ennemis morts, avec aussi deux chevaux (l'un d'eux était soit très petit et se tenait sur un mort, soit très loin à l'arrière-plan et dans ce cas, il devait se tenir sur un tertre drôlement pentu).

Je me glorifiai en écrivant sur la couverture que Conan the Barbarian avait remporté le titre de « meilleur comic de la profession ! » C'était bien sûr une allusion à l'Academy of Comic Book Arts (ACBA) qui exista de 1970 à 1975 en tant qu'organisation composée de la quasi-totalité des professionnels de la bande dessinée américaine. Conan avait décroché le titre en 1971 et je me dis que je ferais aussi bien de la jouer Hollywood, quand un studio claironne l'attribution d'un Oscar.

Cela dit, je n'ai pas appelé cette récompense le Shazam, en partie parce que ce mot n'aurait rien dit à nos plus jeunes lecteurs et surtout parce que DC Comics venait d'obtenir le droit de produire de nouvelles histoires avec ce grand parmi les grands super-héros des années 40-50, Captain Marvel. Mais du fait que Marvel Comics avait à présent un comic mettant en scène un autre héros du nom de Captain Marvel, DC fut obligé de donner à son magazine sorti du sommeil le titre Shazam !, c'est-à-dire le nom magique que prononce le jeune Billy

Batson pour devenir le bon capitaine. Même si DC, la « Distinguée Concurrence », en avait donné l'autorisation, il n'était pas question pour Marvel Comics, dans ce contexte, de faire apparaître le mot « Shazam » sur sa couverture !

L'ironie, c'est que ce fut moi qui trouvai ce nom, en 1970, pour ces récompenses. Je le choisis parce que (a) les Captain Marvel Adventures originelles, publiées par Fawcett, furent la meilleure vente de comics du monde pendant plusieurs années de la décennie 1940-1950 et que le public adulte s'en souvenait encore, tout comme il se souvenait du mot magique Shazam !; (b) deux vedettes populaires du petit écran, dans les années 60 (s'appelant Edd « Kookie » Byrnes et Gomer Pyle (Si si, je vous assure !), avaient entretenu la flamme de Shazam en en faisant une de leurs exclamations ; et (c), parce que (et c'est là le plus important), je pensais que le Captain Marvel initial était, de tous les super-héros du monde, celui qui aurait le moins de chances de faire son retour. Imaginez mon dépit lorsque, seulement une année après, l'éditeur de DC, Carmine Infantino, annonça (à une réunion de l'ACBA, par-dessus le marché !) que DC venait d'obtenir les droits d'exploitation pour de nouvelles aventures de Captain Marvel, dans un comic qui s'appellerait... Shazam !

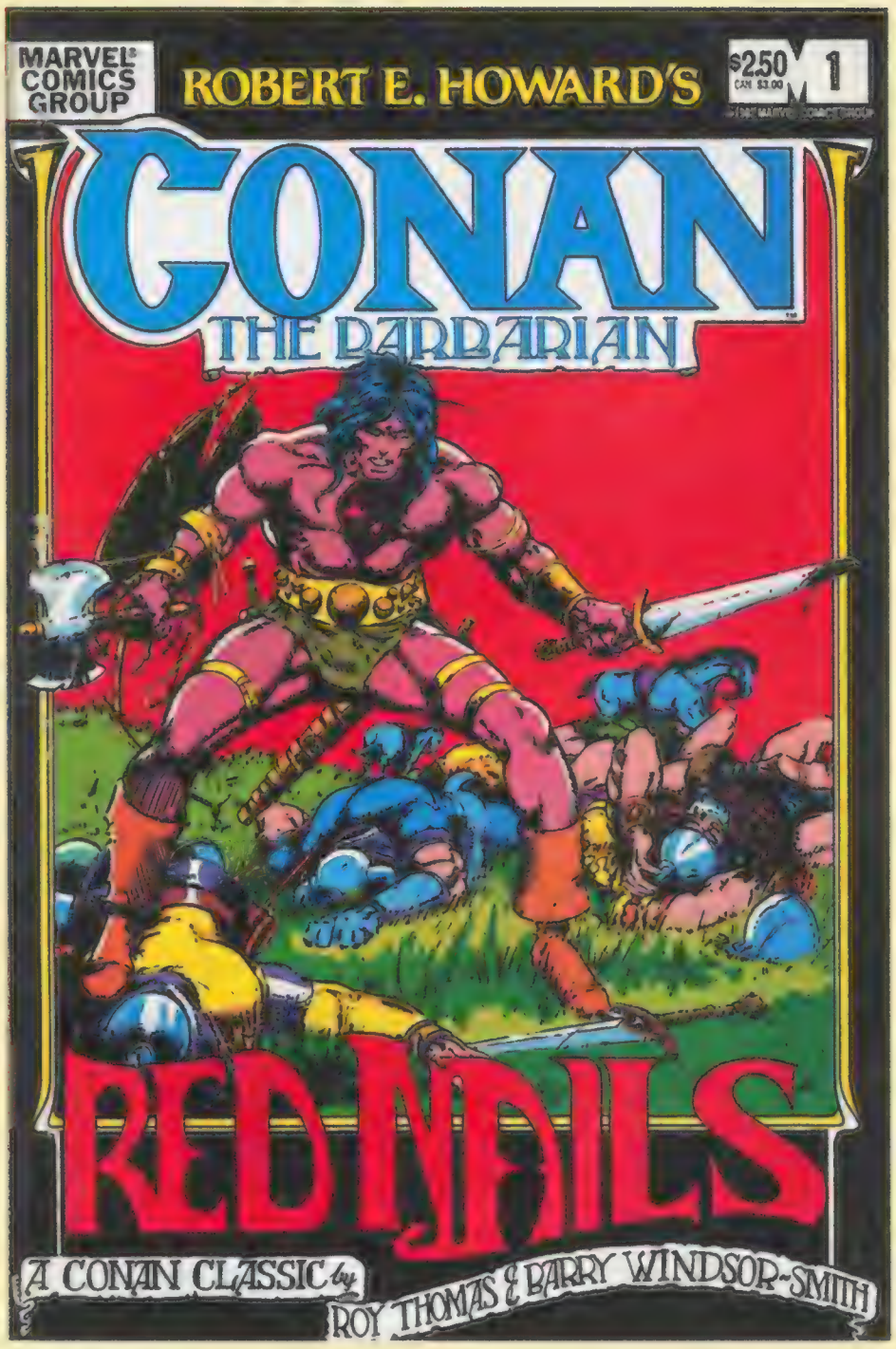
Il est vrai que les considérations qui précèdent nous ont quelque peu éloignés de Conan the Barbarian, mais tout ça est un ensemble. Après tout, Conan ne fut jamais publié dans le vide, même si les super-héros Marvel ne mirent jamais vraiment les pieds dans l'Âge hyborien [NDT : mais en 2022, voir Savage Avengers]. Un peu plus tôt, Barry et moi étions parvenus (de justesse) à éviter une rencontre avec Thor dans un numéro de Conan pour essayer de stimuler les ventes (elles étaient remontées pile au bon moment), et une dizaine d'années nous séparait encore d'histoires de What If ? dans lesquelles Conan rencontrerait Captain America (beurk !).

Au sujet de ce Shazam de l'ACBA, il faut encore dire la chose suivante : je sus, au moment même où je rédigeais le texte de la couverture, que Conan the Barbarian n'aurait jamais reçu le moindre titre de « meilleur comic » sur la base de l'histoire, des crayonnés, de l'encrage et de la colorisation du seul n°21. Seul le lettrage d'Artie Simek fut à son niveau d'excellence habituel.

Cela dit, il n'est vraiment pas dans mon intention de massacrer « Le monstre des monolithes ». C'est juste qu'on ne gagne pas à tous les coups. Par ailleurs, et malgré tous ses défauts, je pense que ce numéro n'a pas à rougir si on le compare aux autres comics du moment.

En fait, nous nous trouvions sur le point d'aborder ce que la plupart des conanophiles considéreraient comme un moment fort de la série : la première apparition de Red Sonja ! Mais d'abord devait paraître un hors-série (mais alors vraiment hors-série) sous la forme d'une histoire double de Conan, « Les clous rouges » !

22 « Les clous rouges »



Octobre1973 / février 1974
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin et encrage : Barry Smith

Note de l'éditeur : Conan the Barbarian n°22 fut une réimpression du premier numéro malgré sa couverture affichant « Shadow of the Vulture » (publié dans le numéro d'après). On ne trouve pas « Red Nails » dans Conan n°22 mais, étant donné que cette histoire fut effectivement publiée quelques mois plus tard dans Savage Tales n°2 et n°3, j'ai pensé que ce serait un bon emplacement pour que Roy en parle (et ce serait mieux qu'une resucée du chapitre 1 !).

Quand Robert E. Howard se tira une balle dans la tête en 1936, à l'âge de trente ans, il laissa derrière lui une bonne douzaine d'aventures de Conan que le magazine Weird Tales avait publiées, certaines sous forme de feuilletons. Il y avait aussi, bien sûr, d'autres textes mettant en scène le Cimmérien : des histoires de Conan qui n'avaient pas été acceptées par le rédacteur de Weird Tales, des histoires incomplètes et des synopsis.

Howard nous laissa également « Les clous rouges ».

Par une pure coïncidence, « Les clous rouges » apparut en feuilleton, sur trois numéros de Weird Tales, au cours de l'été où Howard mit fin à ses jours. Si nous gardons à l'esprit que la date de couverture avait habituellement deux ou trois mois d'avance sur la date de mise en vente effective du magazine, alors les numéros de Weird Tales pour juillet, août/septembre et octobre durent arriver dans les kiosques à la fin du printemps... et REH se suicida cette même année.

Evidemment, les lecteurs du pulp pleurèrent sa mort, d'autant plus qu'avec le roman The Hour of the Dragon (Conan le conquérant) et « Les clous rouges » publiés en feuilletons, il semblait en passe de devenir un écrivain de premier ordre. Ils ne surent pas qu'à cause de la négligence de Weird Tales concernant sa rémunération, REH n'écrivit aucune histoire de Conan dans les derniers mois de sa vie et presque pas de nouvelles fantastiques. Il est impossible de savoir s'il aurait produit de nouvelles aventures du Cimmérien s'il ne s'était pas tué.

REH avait écrit à Lovecraft pour lui dire qu'il avait terminé la rédaction de « Les clous rouges », un court roman d'à peu près 30 000 mots : « Le dernier récit que j'ai vendu à Weird Tales, et il se pourrait bien que ce soit mon tout dernier texte fantastique, était un feuilleton en trois parties avec Conan, l'histoire étrange la plus sanguinolente et la plus sexy que j'aie jamais écrite. Je ne suis pas satisfait du traitement des races dégénérées dans mes histoires pour la simple raison que la dégénérescence est tellement répandue chez elles qu'on ne peut la taire en tant que ressort de l'intrigue et matière à péripéties si l'on prétend au réalisme de la fiction. (...) Quand vous la lirez, ou si vous la lisez un jour, j'aimerais connaître votre point de vue sur ma façon d'aborder la question du lesbianisme. »

De nos jours, l'aspect sexuel de « Les clous rouges » passe inaperçu chez la plupart des lecteurs adultes mais, pour les années 30, c'était plutôt corsé. Même en 1973, quand Barry Smith et moi réalisâmes l'adaptation pour Savage Tales numéros 2 et 3, nous savions que la Comics Code Authority (commission de censure) rejetterait ce travail. Cela dit, le « lesbianisme » auquel REH fait allusion est simplement suggéré et beaucoup de lecteurs ne le perçurent probablement même pas comme tel. Dans des histoires antérieures comme « The Slithering Shadow » (« L'ombre de Xuthal », « Xuthal la crépusculaire »), REH avait déjà écrit des scènes avec des femmes s'excitant à fouetter d'autres femmes, nues, mais « Les clous rouges » allait plus loin, même si Farnsworth Wright, le rédacteur en chef de Weird Tales, ne semble pas l'avoir remarqué.

Je suppose qu'il faut que je dise un mot au sujet des « races dégénérées » bien que, franchement, ça m'horripile toujours quand j'essaie de comprendre la logique absurde des racistes, que ceux-ci soient blancs, noirs ou verts. L'impression que j'ai, c'est que les racistes bâtissent des châteaux de cartes dans leur mental. Vus de loin, ils ont l'air solides (et même de près, si on est myope) mais ils s'écroulent dès l'instant que vous leur appliquez un peu de bon sens. En tout cas, indépendamment de ses opinions, Howard fit de ce sujet un ingrédient d'un récit remarquablement efficace et l'ethnie en voie d'extinction qu'il imagina pour la cité cachée de Xuchotl n'a pas grand-chose à voir avec les problèmes raciaux du 20è siècle.

L. Sprague de Camp, le co-auteur de Dark Valley Destiny, une des premières biographies d'REH, écrivit que parler de « dégénérescence », dans l'esprit d'Howard, faisait référence à l'homosexualité : « À son époque, l'idée selon laquelle la décadence raciale allait de pair avec l'homosexualité était un lieu commun ; de nos jours, les chercheurs en sciences humaines considèrent que cette affirmation est sujette à débat. »

Certes !

En plus des « races décadentes », de la « dégénérescence » et du « sexe » en général, « Les clous rouges » recèle un autre élément insolite. Malgré l'aversion d'REH pour la science-fiction, l'histoire affiche quelques caractéristiques évoquant ce genre, en particulier une sorte de rayon de la mort brandi par le méchant. Cela donne l'impression qu'REH avait envie d'aborder de nouveaux sujets. Si seulement il avait vécu un peu plus longtemps, alors peut-être...

Mais comme ce ne fut pas le cas, ça ne sert à rien de s'interroger là-dessus.

Je ne sais pas trop comment ni pour quelle raison Barry et moi décidâmes d'adapter « Les clous rouges » pour Savage Tales. Ce fut peut-être mon idée, ou alors la sienne. Ce n'est pas très important. À cette période, il avait probablement déjà dit pour la seconde (et dernière) fois qu'il avait décidé de quitter Conan the Barbarian.

Ce qu'il faut retenir, c'est qu'en transposant « Les clous rouges », Barry résolut deux problèmes d'un coup.

Pour commencer, au vu des tarifs bas du début des années 70, il était devenu évident que le travail lent et méticuleux de Barry, et en particulier sa tendance à remplir de détails tous les espaces vierges des cases, ne lui rapportait pas assez pour payer le loyer bien que ses revenus aient graduellement augmenté pour être, concrètement, plutôt assez corrects au moment où il fit « The Song of Red Sonja », son dernier numéro colorisé de Conan. Pour l'époque, ce n'était pas mal, alors que Conan the Barbarian n'était pas encore une des grosses ventes de Marvel. Avec « Les clous rouges », Barry put travailler à son rythme ou, du moins, à un rythme un peu moins frénétique, parce que là, nous ne travaillions que sur une seule histoire sans nous occuper du fait qu'elle se déploierait sur un, deux ou trois numéros.

Illustration de Harold S. De Lay pour Weird Tales.

Ensuite, Barry et moi désirions faire quelque chose de plus audacieux, quelque chose qui nous permettrait de tester les limites du Co-

mics Code (ça devait d'ailleurs surtout intéresser Barry). De toutes les aventures de Conan, « Les clous rouges » était le meilleur candidat avec « La fille du géant du gel » et sa subtile nudité, paru dans Savage Tales n°1.

Savage Tales... Ouais ; il faut qu'on parle de Savage Tales.

Fin 1970, début 1971, quand les ventes solides de Conan the Barbarian n°1 nous donnèrent à penser que ce genre de comic pouvait marcher immédiatement, Stan Lee décida (après avoir brièvement envisagé Kull), que Conan serait le héros de couverture du premier comic Marvel en noir et blanc qui bafouerait le Code.

Mais, même s'il n'y avait pas vraiment de problèmes de ventes, il y en avait au niveau de la distribution ; en outre, Martin Goodman, l'éditeur de Marvel à l'époque, n'était pas très emballé à l'idée de lancer un magazine en noir et blanc qui ne respecterait pas les consignes du Code. Dès les premières difficultés à cet égard, il lâcha Savage Tales. Deux ans plus tard, après une période difficile qui dura du numéro 2 au numéro 7, les ventes de Conan the Barbarian se mirent à remonter pour finir par donner des résultats passables. Au même moment, Stan décréta que Marvel devait reprendre ses publications en noir et blanc ; c'est ainsi que dans la foulée apparurent Dracula Lives !, Monsters Unleashed, Vampire Tales et Tales of the Zombie.

Sans oublier une mouture revue et augmentée de Savage Tales !

Stan avait d'abord établi un large panel de personnages pour Savage Tales : Conan représenterait l'heroic fantasy, Ka-Zar visait les fans d'aventures dans la jungle (et, dans une certaine mesure, les fans de super-héros) ; L'Homme-Chose (Man-Thing) pour les fans d'horreur et les Fémizones (Femizons) pour quiconque voulait voir des femmes pulpeuses avec du fantastique. Il y eut aussi une histoire intitulée « Black Brother », devant faire passer un « message » racial, mais qui, pour une raison ou une autre, se perdit en chemin.

Beaucoup plus tard, alors que nous nous préparions pour le deuxième numéro, Stan me confia les rênes de Savage Tales avec pour consigne de faire faire une apparition à Conan. Comme si on avait besoin de me le dire ! Il se peut que Stan ait voulu, pour ce deuxième opus, plusieurs personnages d'horizons différents, comme précédemment, mais si ce fut le cas, il aurait dû me surveiller un peu plus du coin de l'œil parce que je décidai que Savage Tales allait être un magazine dédié à Conan/Robert E. Howard et fis tout pour le maintenir sur ce cap, pour la gloire du Cimmérien.

La première histoire que nous publiâmes fut, bien sûr, « Les clous rouges ». En nous mettant au travail, nous devions déjà nous douter que Savage Tales continuerait parce que sinon, jamais nous ne nous serions lancés dans un projet si ambitieux, potentiellement en conflit avec les directives du Code, alors qu'il n'existait nul autre endroit où le faire paraître. Comme je sus à l'avance que Barry n'arriverait pas à respecter les échéances rigoureuses, je m'arrangeai pour que l'histoire fût scindée en deux parties et remplis les pages restantes de Savage Tales n°2 avec autre chose.

Quelques mois plus tôt, le jeune dessinateur Bernie Wrightson et moi avions été déçus par la reproduction colorisée de notre adaptation de « The Skull of Silence », une aventure de Kull écrite à l'origine par REH (« Le crâne du silence »/« Le crâne hurlant du silence »), mais contre toute raison, Bernie accusa Marvel (et moi, au final) d'avoir manqué notre coup. Cela explique pourquoi je voulus la republier

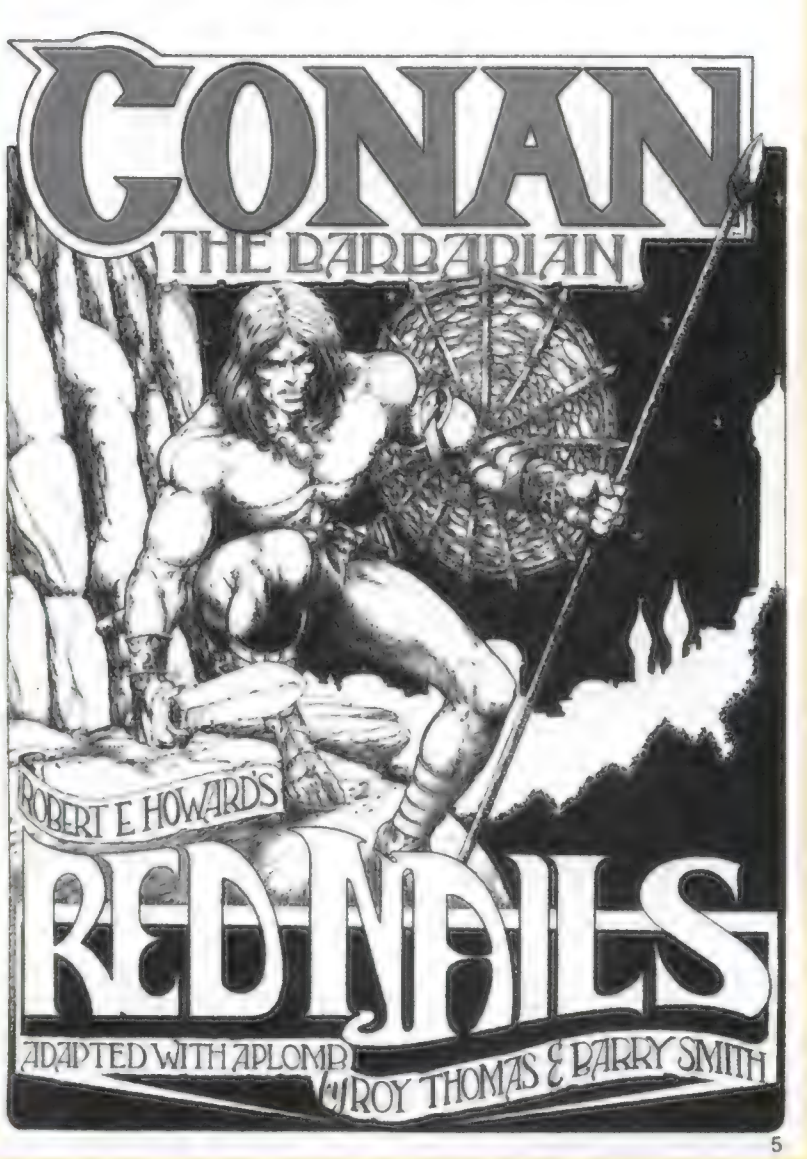
presque immédiatement dans Savage Tales n°2. Ainsi, je pourrais également utiliser la couverture originelle de Bernie que Stan avait rejetée auparavant (je pense que Bernie me le reprocha aussi). Je priai l'exécuteur testamentaire littéraire d'REH, Glenn Lord, de bien vouloir écrire une courte biographie d'Howard ; Barry adapta de son côté le poème « Cimmeria » (« Cimmérie ». Du jour au lendemain, sans battage publicitaire, Savage Tales était devenu, en gros, The Savage Sword of Conan, même s'il faudrait attendre encore quelques numéros avant l'officialisation.

Barry s'attela donc aux crayonnés. Je ne me rappelle plus si lui et moi discutâmes beaucoup de l'intrigue. Je savais déjà ce que Barry ferait, alors je lui donnai tout simplement carte blanche, une fois les grandes lignes mises au point. Si je lui avais écrit un synopsis, le résultat eût probablement été le même.

Parce qu'il ne se passe pas grand-chose dans la scène d'ouverture de « Les clous rouges », Barry commença par présenter Conan dans une pose symbolique. C'était une bonne idée mais ça ne nous empêcha pas d'avoir des problèmes avec Stan, par la suite. Quand les planches crayonnées et encrées arrivèrent, je les lui montrai avant de les envoyer à l'impression. Il se plaignit : il n'aimait pas les dessins des deux premières planches où tout ce qui se produit, c'est Valeria qui arrive dans une clairière, descend de cheval et escalade un affleurement afin d'avoir une vue générale du paysage.

Stan voulait de l'action dès le départ, même si je lui avais expliqué que nous suivions l'histoire d'REH, que Barry et moi avions souhaité en faire une adaptation fidèle. Stan me laissa avoir le dernier mot, probablement parce que nous n'avions pas beaucoup de temps devant nous. Quelques mois plus tard, quand nous reçûmes les premiers chiffres de ventes, pas mauvais du tout, j'allai fièrement les montrer à Stan et lui dis : « Regarde comme ça s'est bien vendu malgré le début gentil dont tu te plaignais. » Il fit une grimace et rétorqua : « S'il y avait eu plus d'action, ça se serait vendu encore plus. » Je ne pouvais pas aller contre cette logique. Stan est mon mentor et un des scénaristes et rédacteurs de comics les plus influents qu'on ait jamais vus, mais on a tous nos excentricités.

En tout cas, Barry produisit un premier chapitre magnifique et exquisément détaillé pour « Les clous rouges ». Ça avait vraiment belle



5

allure en noir et blanc mais dès le début, je me suis dit qu'il serait encore plus beau en couleurs. Barry dessina l'histoire de façon à ce qu'elle passe bien une fois colorisée parce que les bandes dessinées en noir et blanc demandent habituellement des zones noires plus étendues pour que l'œil du lecteur puisse clairement distinguer ce qui se passe.

Comme convenu, Barry suivit fidèlement l'intrigue originelle pour les pages suivantes : le démarrage en douceur qui se termine par l'irruption soudaine de Conan, l'action au moment où le dragon attaque, Conan et Valeria devant rester immobiles et hors de portée des mâchoires du reptile, puis la mort de ce dernier, mort qui, bien que je ne la trouve pas aussi bonne que la scène équivalente dans « Les gardiens de la crypte » (Conan n°8), a en commun avec elle sa terrifiante beauté.

Pour ce qui est du script, j'ai presque toujours suivi les dialogues d'REH et j'ai utilisé des fragments de son texte pour en faire des didascalies. Je pense, comme Gil Kane, que celles-ci devraient consolider les péripéties et qu'il n'y a aucune raison de faire tout reposer sur la narration visuelle et les dialogues, surtout quand on travaille à partir d'une prose dynamique comme l'est celle d'Howard. Dans la dernière case de la planche où le dinosaure meurt d'empoisonnement, ça m'a beaucoup amusé de faire dire à Conan « Je n'ai jamais vu de femme qui ne savait pas courir comme une chamelle enceinte. » La phrase n'était pas d'Howard et je fus également satisfait des morceaux de dia-

logues que j'ajoutai çà et là. Sans surprise, la scène dans laquelle le dragon/stégosaure poursuit Conan et Valeria à travers la plaine est vraiment puissante, d'autant plus que Barry garda judicieusement en réserve une grande case pour l'instant où Conan assène au monstre un formidable coup d'épée. Certains scénaristes n'auraient pas inséré de texte dans cette case, mais j'optai pour une paire de didascalies afin de renforcer l'image. D'autres, bien sûr (Stan y compris), auraient ajouté une onomatopée mais dans toutes les histoires de Conan que j'ai scénarisées, je ne me suis jamais servi d'effets sonores non verbaux (ni de bulles de pensée), et je n'avais pas l'intention de commencer dans « Les clous rouges ».

Quand il fallut représenter la cité de Xuchotl, Barry se surpassa. Notre premier aperçu intra-muros nous donne l'impression de quelque chose de réel mais différent de tout ce que nous connaissons. Vous avez l'impression que, derrière ces portes et ces fenêtres, il y a de vrais domiciles, de vrais appartements, alors que la plupart des villes dans les comics ressemblent juste à du décor en carton. La beauté de bien des cases me toucha et je fis de mon mieux pour que mes bulles n'occultent pas les zones que Barry avait chargées de détails ; je n'y parvins pas toujours, cela dit.

Dans le premier chapitre, une scène remarquable se produit toutes les quelques pages : Conan blessant à la langue le dragon tandis que le suc des fruits toxiques coule au premier plan, le coup fatal que Conan donne à la bête, la première image de Xuchotl depuis l'intérieur, et peut-être la plus impressionnante de toutes : la scène où Valeria, depuis une galerie surplombante, voit un guerrier solitaire traverser le niveau inférieur. En plaçant ce guerrier sur une surface blanche, Barry parvient à diriger le regard du lecteur dans la direction voulue et, pour une fois, il n'y a pas besoin d'ajouter de la couleur. L'image est claire comme devrait l'être n'importe quelle image dans un comic.

Qu'on me permette une petite confidence : Barry se retrouva face à un problème de calendrier lors de la réalisation des vingt et une premières planches de l'histoire. On n'en parle pas beaucoup, mais c'est la raison pour laquelle, avec l'accord de Barry, je demandai au dessinateur Pablo Marcos de nous donner un coup de main pour l'encrage des dernières planches. Je ne sais pas trop quelles planches (ou parties de planches) furent encrées par Pablo, mais si vous en trouvez de plus bâclées, moins fignolées que celles-là, vous saurez de quoi il retournait. Pablo n'y fut pour rien. Il travaillait avec beaucoup de pression, et ces crayonnés, de leur côté, n'étaient probablement pas les plus nets que Barry ait jamais tracés. Tout marcha comme sur des roulettes, finalement, mais l'encrage sur « Les clous rouges » ne peut être attribué à 100% à Barry Smith.

Pour la couverture de Savage Tales n°2, Stan demanda à John Buscema de dessiner un cachot sans grand rapport avec « Les clous rouges ». Stan voulait que la femme sur la couverture fût nue mais, en fin de compte, il décida qu'elle devrait être un peu couverte... avec de la fumée flottant d'un brasier et, de manière inexplicable, vers le bas. Etant donné que John m'avait dit qu'il me donnerait cette couverture, j'insistai pour qu'il s'occupe personnellement des retouches demandées.

Quand Savage Tales n°2 parut, Martin Goodman, l'éditeur d'origine, ne faisait plus partie de l'entreprise. Marvel avait été intégré à un conglomérat mais conservait un peu de son autonomie en tant que petite boîte, avec son propre PDG/éditeur (Stan Lee), son contrôleur de gestion, etc. Le contrôleur, qui ne s'y entendait qu'avec les chiffres, avait vu les résultats décevants de Savage Tales n°1 et ne voulait pas faire paraître le n°2, mais Stan, que Dieu le bénisse, insista. L'intuition de Stan est bien meilleure que celle d'un comptable (et dans ce cas, la mienne aussi le fut).

Le contrôleur compliqua malgré cela la sortie de Savage Tales n°3. Le retard nous découragea, Barry et moi, mais nous nous résolûmes à terminer le boulot, et Stan nous assura que ce que nous ferions finirait par être publié à un endroit ou à un autre. Heureusement, Savage Tales n°3 vit le jour malgré une attente de trois ou quatre mois (plutôt que de deux) entre les numéros.

Pendant ce temps, le graphisme de Barry ne cessait de s'embellir. Il avait commencé par dessiner des sols maculés de sang qui ajoutèrent au réalisme que créait cette histoire surréelle. Vous ne voyez pas seulement le sang (noir) sur le sol, vous voyez la tache et pouvez imaginer comment quelqu'un a dû bouger ou frapper un corps pour laisser ce genre de marque. Je n'ai jamais vu Sam Peckinpah, ou un autre cinéaste, utiliser du sang avec un meilleur effet.

Etant donné que la plus grande partie de l'action, dans ces pages, se déroule dans une demi-obscurité, Barry joua avec la lumière et l'ombre. Par certains côtés, cela dit, je préfère les planches de la première partie.

Je pense que c'est juste une affaire de goût.
J'ai toujours trouvé que l'intrigue de « Les clous rouges », en particulier son apogée, est presque trop sinistre, et même trop peu claire, pour être entièrement satisfaisante. Néanmoins, cette histoire offre beaucoup d'occasions de créer des images fantastiques.

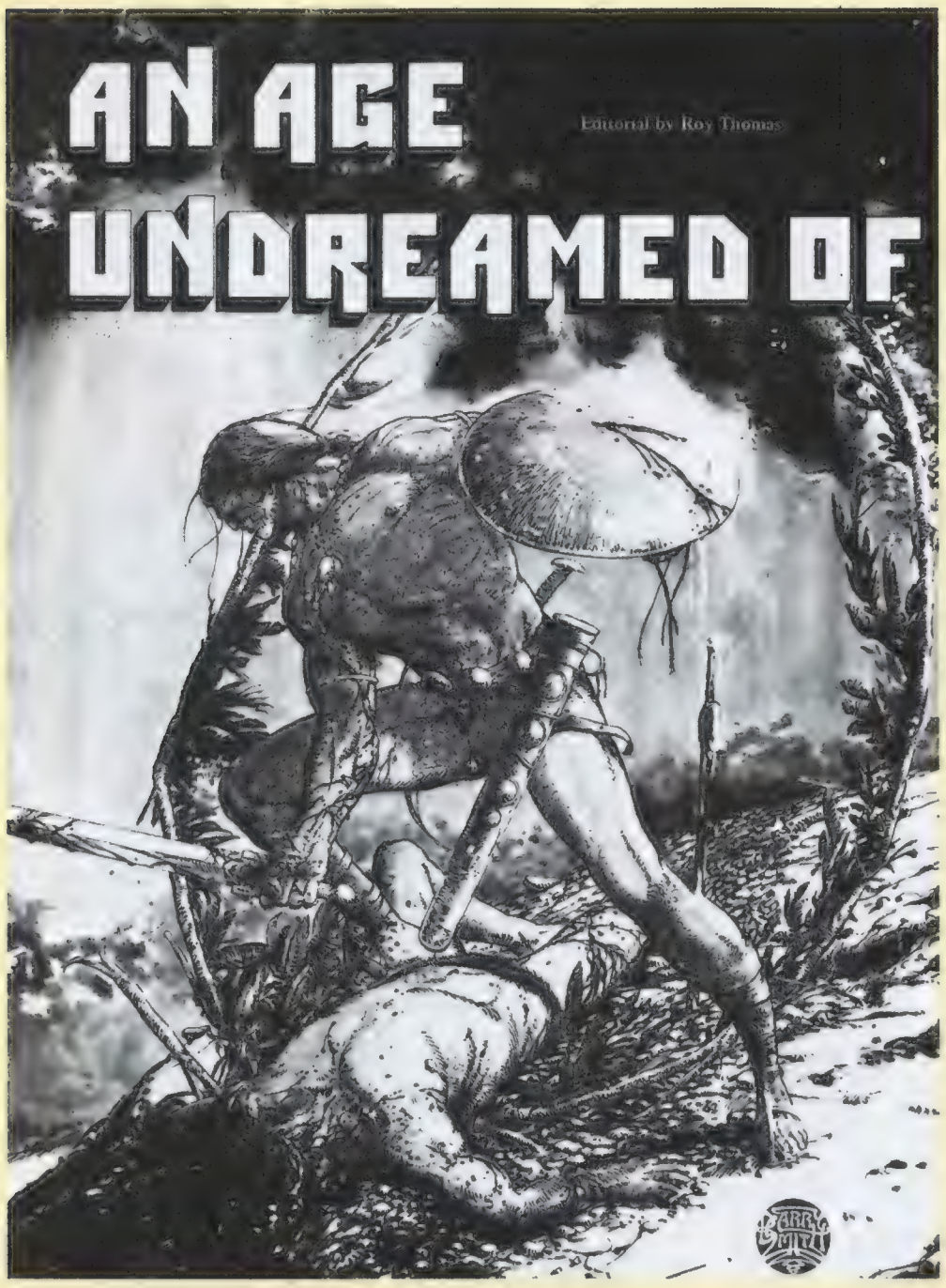
Barry, pendant ce temps, faisait des expériences sur le noir et blanc. Il dessina Valeria allongée sur un lit, sans le haut, mais les ombres cachent sa nudité. Même si nous n'avions pas à gérer la Comics Code Authority, nous ne voulions pas créer de problèmes avec Stan ou le groupe qui venait d'acquérir Marvel Comics. Par chance, même la scène entre Valeria et la reine Yasala, scène qualifiée de « décadente » par REH, est dessinée avec de si belles lignes que le résultat est charmant plutôt qu'obscène. Je ne sais pas si Barry aurait préféré dessiner la scène de flagellation avec plus de sang et de chairs arrachées (je ne le pense pas, d'ailleurs), mais le fait est qu'il ne l'a pas rendue trop explicite.

Le vrai massacre ne commence pas avant la bataille finale. L'œil du lecteur est littéralement attiré vers les scènes de carnage avec tous leurs détails et, une fois de plus, vers les taches de sang sur le sol. C'est un vrai combat, les personnages ne semblent pas simplement à terre comme des acteurs d'un mauvais film des années 40 qui n'attendent que de pouvoir se lever et d'aller prendre un café. Non, ces corps donnent l'impression d'être complètement et irréversiblement sans vie.

À la fin, Conan et Valeria, plus quelques survivants, ont plus de sang sur eux que n'importe quel autre personnage de l'histoire de la bande dessinée, ou du moins de l'histoire de la bande dessinée avant Frank Miller. Barry a commis une petite gaffe : sur la planche après leur victoire, Conan et compagnie sont couverts de sang puis vous tournez la page et là, d'un coup, le sang a disparu, comme s'ils avaient tous pris une douche. Je ne sais pas si Barry oublia le sang ou s'il prit la décision de le faire disparaître. Quant à moi, je ne me rappelle pas si cette rupture de continuité me chagrina sur l'instant. De toute manière, le graphisme et l'histoire emportent le lecteur et le carnage final n'est plus loin, juste après cette scène extraordinaire montrant des têtes tranchées alignées sur des étagères comme des pots de confiture dans une grande surface.

À partir de la deuxième planche du chapitre intitulé « He Comes from the Dark » (« L'être venu de la nuit », je décidai d'introduire une variation et de laisser tomber les didascalies. Je pense que le résultat fut heureux. Il se passe peu de temps avant de retrouver Valeria, complètement déshabillée cette fois mais le corps traversé d'ombres commodes, et nous faisons la connaissance de Tolkemec ; celui-ci apporte à notre histoire des éléments surnaturels voire science-fictifs. Comme je l'ai dit plus haut, son arme est manifestement une sorte de rayon de la mort. Le sol reçoit à nouveau de l'hémoglobine mais cette fois, il n'y en a pas autant parce qu'il ne restait tout simplement plus assez de personnages à éliminer. Dans les deux planches finales, Barry élabora deux scènes cinématographiques avec derechef quelques taches de sang par terre. Il sut jusqu'où ne pas aller : c'est ainsi que Conan et Valeria s'éloignent face au soleil levant, ou alors c'est dans le couchant ; quant à Valeria, elle n'apparaîtrait plus jamais dans une autre aventure de Conan signée REH.

En fait, Barry avait réalisé une illustration peinte pour Savage Tales n°3, mais Stan ne fut pas emballé. La silhouette de Conan ne se détachait pas de l'arrière-plan et la couverture dans son ensemble aurait pu passer inaperçue dans un kiosque à journaux, alors, à la dernière minute, Stan demanda à John Romita de s'en occuper. Au même moment, Barry fit un dessin avec un dégradé de gris, très proche de la couverture rejetée, et nous le publiâmes en accompagnement de mon billet « An Age of Illusion » [NDT : en fait « An Age Undreamed Of »].
C'est ainsi que prit fin la carrière de Barry sur Conan (à l'exception du numéro de Conan vs. Rune qu'il écrivit et dessina dans les années 90). Je savais que c'était la fin d'un cycle, d'une époque dont je garde un beau souvenir.



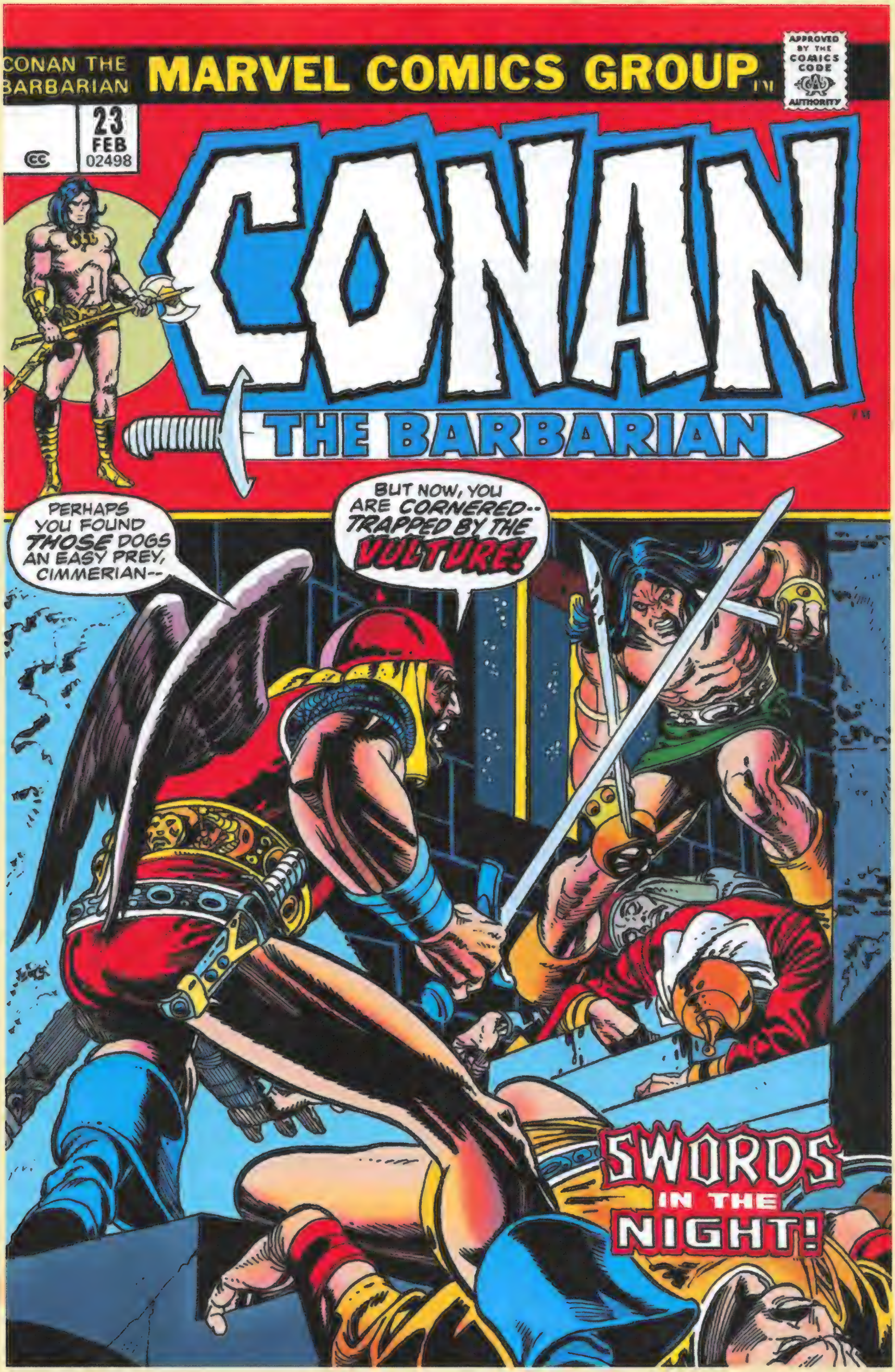
Mais l'avenir nous attendait, tout comme de belles et nombreuses années d'aventures magnifiques attendaient encore Conan.

Pour conclure, qu'on me permette de dire quelques mots concernant la colorisation de « Les clous rouges ». Au milieu des années 1970, Marvel publia une série d'éditions spéciales en grand format. La plupart de ces numéros comprenaient des réimpressions d'histoires publiées auparavant. Je militai pour qu'un peu d'argent soit consacré à la colorisation de « Les clous rouges », et c'est Barry qui s'en occupa. Il alla jusqu'à nous donner l'autorisation d'utiliser une de ses splendides illustrations qu'il publiait sous son nouveau label indépendant, Gorblimey Press. Mais à cause d'un problème de calendrier, le responsable de la production prit quelqu'un d'autre pour coloriser la couverture et, ce jour-là, je travaillais chez moi, ce qui fait que lorsque je fus mis au courant de cette décision, il était trop tard pour revenir en arrière. Barry fut naturellement très en colère.

Au début des années 80, peu de temps après mon premier départ de Marvel, il fut décidé de réimprimer « Les clous rouges » au format comic habituel. Une nouvelle publication, non sans mérite... sauf si on passe sur le fait que j'avais quitté l'entreprise et que le nouveau rédacteur en chef ne m'appréciait pas beaucoup. Dans les deux pages de textes consacrés au graphisme de Barry, on ne mentionna nulle part que j'avais écrit les scénarios. Ce genre de manipulation de l'histoire ne donne une bonne image ni de l'éditeur, ni du rédacteur du billet.

« Les clous rouges » fut ma dernière collaboration avec Barry Smith, si on ne compte pas quelques bandes dessinées conanesques quotidiennes pour la presse, aperçues dans le film d'horreur qu'Oliver Stone réalisa en 1981, The Hand (La Main du cauchemar), et une de nos meilleures équipées. Je pense que les illustrations pour « The Song of Red Sonja » (« Le chant de Red Sonja ») dans Conan n°24 atteignent le même niveau. « Le démon ailé de Shadizar » reste un de mes scénarios préférés, et « La tour de l'éléphant » est probablement ma collaboration favorite avec Barry, en grande partie parce qu'il se trouve que le récit sur lequel cette histoire repose est aussi mon récit préféré d'REH. Mais si on regarde juste à quel point le graphisme sait créer un impact, alors je ne vois aucune histoire originelle de Conan, aucune adaptation, qui se hisse au niveau atteint par « Les clous rouges ».

23 « L'ombre du vautour »



Novembre 1972
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : Barry Windsor Smith - Encrage : Sal Buscema, Dan Adkins et Sal Buscema

La Guerre du Tarim, également connue sous le nom de Guerre hyrkanienne, s'intensifiait lorsque nous abordâmes Conan the Barbarian n°23.

À l'époque (et c'est encore le cas aujourd'hui), je considérai la Guerre du Tarim comme un des deux grands « conflits » des débuts de Marvel Comics, l'autre étant la célèbre guerre des Krees contre les Skrulls dans The Avengers, et que j'avais écrite peu de temps auparavant avec les artistes Neal Adams, John et Sal Buscema. Bien que je n'aie jamais servi sous les drapeaux, j'ai toujours été fasciné par la guerre... vue de loin. D'où mon implication dans Sgt. Fury and His Howling Commandos, le conflit Kree-Skrull, la Guerre du Tarim et, par la suite, The Invaders chez Marvel, All-Star Squadron chez DC, jusqu'à The Oz-Wonderland War menée par Captain Carrot and His Amazing Zoo Crew (Captain Carrot et ses Zoolympiens) ! (Une de mes grandes ambitions inassouvies est d'écrire des comics du héros de guerre Blackhawk dans une série qui se déroulerait pendant la Deuxième Guerre mondiale.)

Etant donné que mon inspiration de base était le siège de Troie dans L'Iliade, avec le petit plus représenté par le changement d'allégeance de Conan au beau milieu de l'intrigue, revirement qui permettait de voir avec le regard des assiégés (et puis, je trouvais que ce serait plus héroïque pour le Cimmérien de finir du côté des perdants), j'avais prévu l'arrivée d'alliés de Makkalet, tout comme Troie en avait eus.

Et là, étonnamment, je tombai sur une histoire de Robert E. Howard qui collait parfaitement à cette phase de la saga ; on eût pu croire qu'il l'avait écrite en pensant à la Guerre du Tarim. Non seulement elle parlait d'une ville assiégée mais elle me fournissait la guerrière même que je recherchai pour être le faire-valoir de Conan.

Les choses se passèrent de la manière suivante :

Depuis un bon bout de temps, je voulais mettre en scène une nouvelle guerrière dans Conan. Je savais même quelle serait sa couleur de cheveux avant de savoir quoi que ce fût d'autre à son sujet. Robert E. Howard, bien sûr, créa pour ses aventures du barbare deux épéistes du beau sexe : son premier amour Bêlit dans « Queen of the Black Coast » (« La reine de la Côte Noire » puis, plus tard, Valeria pour « Les clous rouges ». Bêlit avait une chevelure noire tandis que Valeria était blonde. Alors, pour contraster, j'eus envie d'une rousse. (Le fait que, quatre ans après, en 1977, je sortis avec et épousai, en 1981, une rousse, est une pure coïncidence même si, parfois, je croise des gens qui pensent que j'ai créé Red Sonja en me basant sur Danette Couto, alias Dann Thomas.)

À cette époque, je découvris un article écrit par un certain Allan Howard (qui n'était pas apparenté à REH) pour le légendaire fanzine d'heroic fantasy Amra. Il s'agissait d'un texte sur les histoires de croisades d'REH. Parmi celles qu'il abordait se trouvait « The Shadow of the Vulture » (« L'ombre du vautour » , dont l'action se déroule dans les années 1500 (NDT : en 1529), lors du siège de Vienne par les Turcs. Le héros apparent est l'Allemand von Kalmbach mais le personnage qui suscite en réalité le plus d'intérêt est une guerrière rousse, la sœur (et l'ennemie) d'une femme ayant réellement existé, Roxanne, la maîtresse d'un chef de l'armée turque. Allan Howard, en fait, ne nommait pas Sonya dans son article pour Amra, il mentionnait juste « une tigresse russe et rousse qui eût fait une compagne idéale pour Conan. Elle aurait peut-être même été un peu trop tigresse pour lui. »

J'en avais vu assez. J'obtins de Glenn Lord, l'exécuteur testamentaire de la succession Howard, un exemplaire de l'histoire originelle, je la lus... et rencontrai pour la première fois Red Sonya (Sonya la rouge/rousse) de Rogatine (oui, Sonya avec un y!). Je découvris également que « L'ombre » était un récit captivant qui se fondrait à merveille dans la Guerre du Tarim. Ainsi, avec l'autorisation de Glenn, je transformai « L'ombre du vautour » en Conan n°23, et Red Sonya de Rogatine en Red Sonja d'Hyrkanie, avec Mikhal Oglu, dit « le Vautour », en guise d'ennemi principal de Conan, le temps d'un numéro.

Si Sonya (ou Sonja) n'était pas réellement « un peu trop panthère » pour Conan, la Grande Rouquine serait au moins pour lui, à l'occasion de leurs rencontres, une bonne compagne et un bon adversaire pour l'entraînement ; c'était exactement cela que je voulais. (Je le reconnais : j'eus la fièvre de la « série dérivée » dès le départ, avec Red Sonja, au bout du compte, dans son propre comic.)

Comme d'habitude, il y eut deux ou trois petits problèmes. Disons deux petits problèmes et un autre assez gros.

En premier lieu, nous nous retrouvâmes avec pas moins de trois encreurs sur ce numéro : Dan Adkins l'éternel revenant, Sal Buscema le fiable et Chic Stone, ancien encreur sur Fantastic Four. Qui au juste a encré quelles planches, c'est un peu flou dans ma tête et ce n'est pas très important, d'ailleurs.

Autre chose : je décidai que cette histoire avait besoin d'une planche supplémentaire parce que je n'aimais pas trop la façon désinvolte qu'avait eue Barry de présenter Mikhal Oglu, le Vautour, sur la planche 5 originelle. Je me posai donc et scénarisai une planche à six cases, avec descriptions de cases, didascalies et dialogues, puis je l'envoyai à.... non, pas Barry mais Sal Buscema !

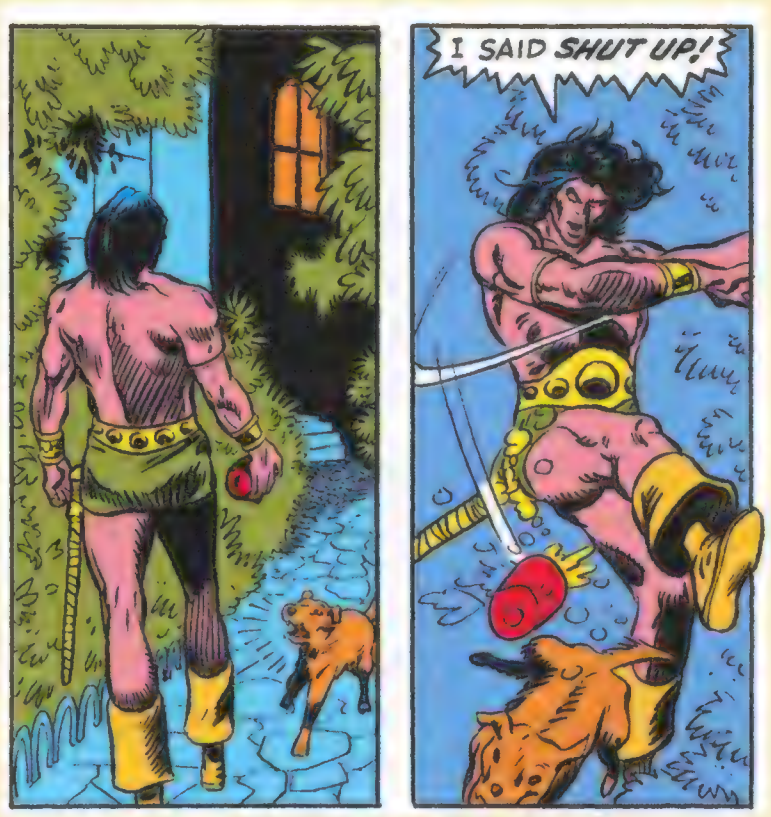
En effet : la planche 6 de « L'ombre du vautour », qui utilise un travelling avant pour mettre en valeur Mikhal Oglu et ses « ailes » symboliques se détachant sur le feu à l'extérieur de la tente de Yezdigerd, est, de tous les numéros de Conan produits par Barry Smith, la seule, l'unique sur laquelle ne figure aucun dessin de ce dernier. Pour quelle raison demandai-je à Sal de dessiner puis d'encrer cette planche, au lieu d'envoyer mon script à Barry, je n'en sais rien du tout. Ce fut probablement un ordre venu d'en haut afin de gagner du temps car nous étions encore sérieusement en retard (une situation qui durait depuis que Conan était redevenu un mensuel à partir du n°16).

Il est intéressant de remarquer que, sauf erreur de ma part, personne n'a jamais émis l'hypothèse que cette planche n'avait pas été dessinée par Barry. En ce qui me concerne, je ne pense pas non plus en avoir jamais parlé avant ces lignes. Ce n'était pas un grand mystère : je n'avais tout simplement jamais trouvé le temps de l'écrire où que ce fût. Nous créions des comics au kilomètre et n'eûmes pas le temps de nous en soucier. Autant que je me souvienne, Barry n'émit aucune objection à l'ajout de cette planche. En tout cas, il ne m'en émit pas à moi.

Même avec un coup de main de Sal (qui d'ailleurs fit plus que ce qu'on lui demandait), nous étions puissamment ennuyés par la menace omniprésente de la date butoir. Barry donna beaucoup de lui-même dans Conan n°23. Par-delà l'adaptation de base, il décida (et j'approuvai, probablement après coup) qu'il était temps pour Conan de se débarrasser de son habituel collier-médaillon, tout comme il avait retiré son casque à cornes dans le n°6. Nous avions tous deux prévu, au départ, de compenser le fait que le Cimmérien ne portait pas de « tenue » car nous essayions de faire notre trou dans un créneau réservé aux super-héros costumés. Désormais, cela dit, nous jugeâmes que Conan n'avait pas besoin d'accessoires. Barry s'arrangea donc pour qu'il donne son collier à une jeune villageoise.

Ce geste est un ressort dramatique de l'histoire parce qu'ensuite, la fille en question se fait tuer par les Turaniens de Mikhal Oglu ; elle meurt le collier de Conan autour du cou, ce qui, du point de vue narratif, permet de souligner la haine du barbare pour le Vautour.

Quelques pages seulement plus loin, Red Sonja fait son apparition dans une cotte de mailles et ce qu'on ne peut décrire que comme un short sexy de couleur rouge, un type de vêtement léger porté pendant une courte période (et porté court tout court) par les jeunes femmes, au début des années 70. Je n'avais pas visualisé ainsi Red Sonja mais l'artiste, c'était Barry et je n'eus pas envie de le critiquer. En plus, il était suffisamment talentueux pour bien gérer le coup. Barry inséra également une scène avec laquelle je n'ai jamais été à l'aise : planche 21, il dessina Conan croisant un chien qui lui aboie après et le Cimmérien lui donne un coup de pied et lui lance un gobelet. Il est curieux que cette petite méchanceté envers un corniaud (qui ne fut pas montré avec une blessure) me tracasse alors que le carnage infligé à une armée humaine ne m'a jamais rien fait. Bon, c'est comme ça...



15.4 – 23.8

Conan

CONAN

Miroirs mortels

Un vent silencieux balaie les rues et les impasses de la ville appelée Pah-Dishah, située à vingt jours de cheval de Makkalet, la cité qu'assiègent les Turaniens. Mais, en cette journée brûlée de soleil, c'est sur le grand escalier de marbre menant au palais royal que se déroule un combat.

Hors de ma route, chiens orientaux.

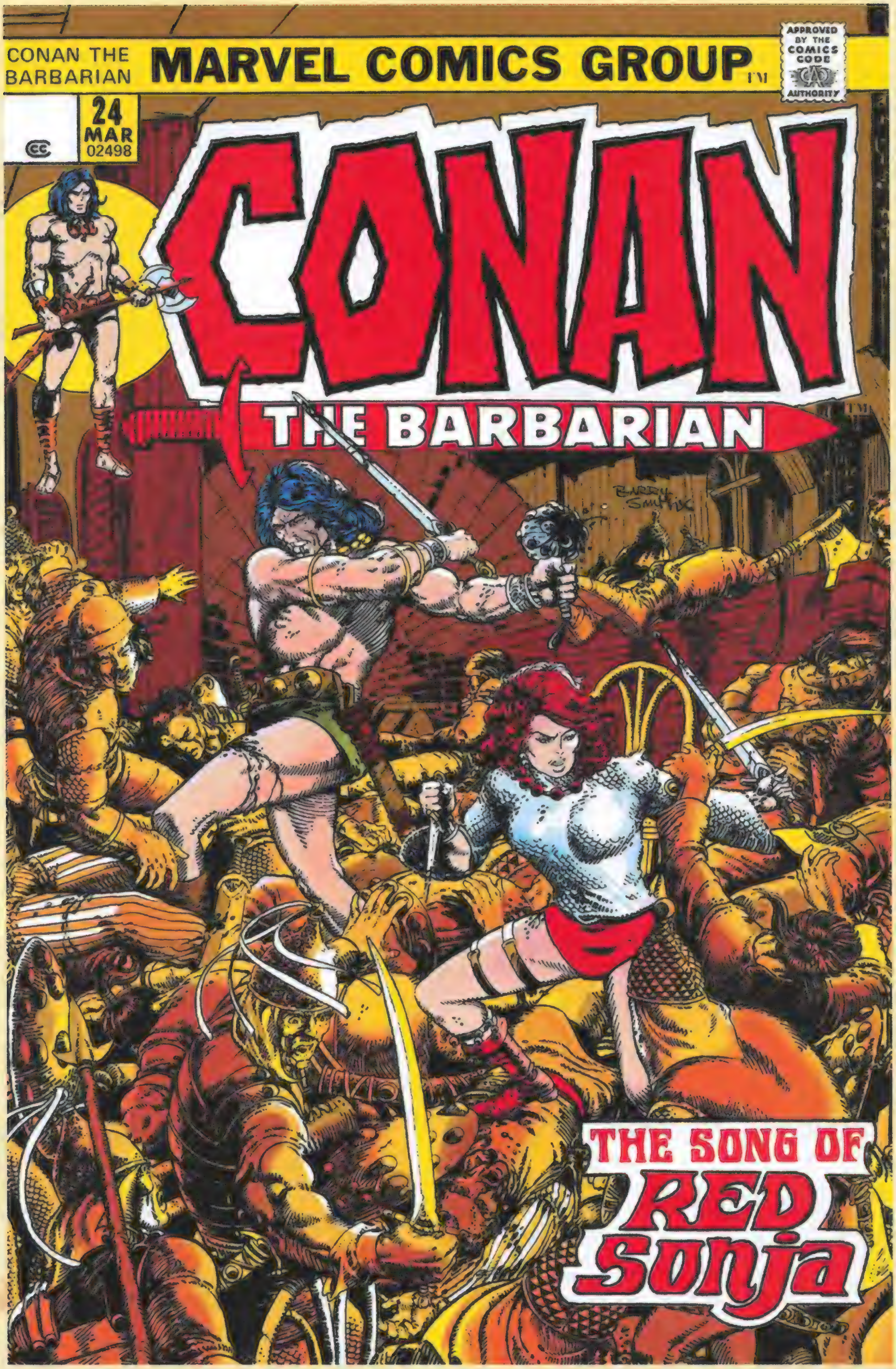
Je veux voir votre précieux souverain et je le verrai.

TEXTES : ROY THOMAS
DESSINS : BARRY SMITH & JOHN BUSCEMA

Copyrights © 1972, 1973 par Magazine Management, MARVEL COMICS GROUP.
Copyright © 1978 par ARTIMA, tous droits reserves. Les personnages inclus dans cette édition et leurs caractères distinctifs sont la propriete de Marvel Comics Group.

Planche de montage originale Arédit, Comics Pocket, Conan le barbare n°3 : si vous comparez à la version originale du comics, vous observerez que le coin haut à gauche de l'image a été habilement redessiné par les remonteurs Arédit, ainsi que certains éléments du décor à droite. L'envers de la planche est intéressant également : outre le titre américain découpé, c'est une nouvelle fois une dénommée «Françoise» qui a utilisé la machine « vari-typer » pour saisir le texte. Il ne fallait que quelques semaines entre la frappe (5 et 6 janvier 1978) et la publication définitive (dépôt légat en mars 1978). En rouge, les corrections du chef de service (faute sur le mot «dessins» et rajout des symboles de copyright).

24 « Le chant de Red Sonja »



Mars 1973
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin et encrage : BarrySmith

Depuis le tout début, j'ai eu envie de faire de Red Sonja un personnage récurrent. Je le souhaitai encore davantage quand je vis la façon dont Barry l'avait dessinée, même si je n'aimais pas trop sa tenue (sauf la cotte de mailles) et parce qu'un des trois encreurs n'avait pas fait du bon boulot sur elle. Mais nous eûmes la ferme intention de remédier à ces défauts dans Conan the Barbarian n°24, « Le chant de Red Sonja ». Barry et moi allions y veiller.

Barry voulait que ce numéro fût ses seconds adieux à Conan the Barbarian. Les premiers avaient eu lieu dans le n°15, mais Barry, alors, avait décidé de revenir travailler sur ce comic juste avant la publication de la première des histoires dessinées par Gil Kane. Ce second baisser de rideau, néanmoins, était définitif, malgré notre projet d'adapter « Les clous rouges » pour le magazine Savage Tales qui allait réapparaître (et dont j'ai parlé deux chapitres plus tôt).

Afin de parvenir à l'effet recherché, Barry souhaita, pour cette histoire finale, s'occuper à lui seul des crayonnés et de la finition. Il voulut même s'occuper de la colorisation. Comme nous devions respecter la date butoir mensuelle, je commençai à me ronger les ongles, mais je savais que Barry ferait le maximum pour rester dans les temps.

L'intrigue devant être intégrée à « La Guerre du Tarim », que j'avais développée précédemment, j'avais déjà une idée générale de ce qu'elle serait, mais Barry et moi travaillâmes ensemble le scénario. Comme à l'accoutumée (encore plus qu'à l'accoutumée, en fait, vu que ce devait être son chef-d'œuvre conanien colorisé), je donnai à Barry carte blanche [NDT : en français dans le texte] et le laissai dessiner à peu près tout ce dont il eut envie (mais c'est moi qui eus l'idée que Conan, à la fin, se fasse doubler par Sonja qui s'enfuit avec la tiare). Le résultat final, bien sûr, s'avéra être une surprise plus qu'agréable.

Etant donné que nous avions à l'avance divisé l'intrigue en segments bien compartimentés, je parlerai de chacun d'eux séparément. Je ne me rappelle plus si faire danser Sonja sur la table fut l'idée de Barry ou la mienne. Je pense que ça venait de Barry parce que ni Howard ni moi ne nous étions jamais représenté ce personnage dans des attitudes aussi féminines ou érotiques. Il est certain qu'elle ne dansa plus jamais dans les histoires que j'écrivis par la suite. Je dois pourtant reconnaître qu'à l'instar de bien des lecteurs, je tombai amoureux de cette première planche et de cette image de Sonja. Il était comme ça, Barry. Il débarquait avec la scène la plus improbable possible, la plus tirée par les cheveux, la moins cohérente par rapport au personnage qu'il était en train de dessiner, et il en faisait quelque chose de crédible. Cette vision de Sonja dansant, à son tour, me fit penser au début d'une chanson. Avec l'autorisation de Glenn Lord, l'exécuteur testamentaire littéraire d'REH, je choisis des vers du poème de Robert E. Howard « Tarantella » (« Tarentelle ») bien que celui-ci contînt le mot « Hadès », étranger à la mythologie hyborienne.

Je fis exprès de représenter Conan et la clientèle serrée dans la taverne en train de crier « Son-ya ! Son-ya ! Son-YA ! » afin d'indiquer la façon dont son nom était censé se prononcer. Je le fis pour une bonne raison. Quelques années plus tard, quand parut la série Red Sonja, un ami qui tenait une librairie de comics me dit que les mômes prononçaient toujours « Sonn-DJA », avec le « j » à l'anglo-saxonne [NDT : « Sonja » est une variante de « Sonia » mais dans la francophonie apparurent beaucoup de « Red Songea », chez moi le premier (en tout cas jadis) !]. Je lui répondis que je me fichais de la manière dont ils le prononçaient... mais en fait, bien sûr, ce n'était pas vrai.

La bagarre dans la taverne, une scène déjà typique des quelques numéros de Conan que nous avions produits à l'époque, prit une qualité presque surréelle et ce, probablement grâce à l'encrage de Barry Smith. Elle regorge de force brute et de détails raffinés.

Cette séquence fut la raison de l'unique désaccord sérieux entre Barry et moi au cours de ces années (ou du moins le seul à ma connaissance). Dans une de ses notes de marge, il suggéra que sur la planche 3, un des soldats devrait traiter l'autre de wank (« branleur »). Barry me demanda d'utiliser ce mot dans le dialogue, ce qu'il ne faisait pour ainsi dire jamais. À cette époque, je ne savais pas que wank était un terme grossier d'anglais britannique évoquant la masturbation mais je n'étais pas non plus naïf. Je demandai à Barry s'il s'agissait d'un mot « cochon » et il m'assura qu'il n'en était rien. Alors je l'utilisai. Etant donné que les applicateurs du Comics Code n'étaient pas très au courant de l'argot britannique, je n'appris la vérité qu'une fois le numéro paru. Après celui-ci, Barry et moi eûmes très peu l'occasion de travailler à nouveau ensemble, et même si je l'apprécie et le respecte, jamais plus je ne pris pour argent comptant ce qu'il avait à me dire. C'était juste une blague inoffensive, mais je n'aime pas qu'on me mente.

Pour autant, une petite chose comme ça ne saurait altérer mon plaisir devant « Le chant de Red Sonja ». C'est probablement Barry qui eut l'idée que Sonja retire sa cotte lorsqu'elle et Conan plongent dans l'eau et cela dépassait les bornes de ce que le Comics Code était disposé à accepter. Ils nous obligèrent à retoucher les dessins (je pense que Barry le fit lui-même, sur une photocopie) pour que Sonja tienne sa cotte devant elle et ne montre pas sa poitrine (même s'il n'y avait pas grand-chose à voir dans l'autre version). Dans la troisième case de la sixième planche, Barry avait dessiné Conan les mains clairement baladeuses et même si ça se passait sous l'eau, là aussi nous dûmes apporter des modifications. Heureusement, Barry conserva l'original de cette planche qui apparut plus tard dans le deuxième numéro du magazine Comic Book Artist.

Barry avait subtilement (ou peut-être pas si subtilement) dessiné une sorte d'« explosion » sous-marine dans la cinquième case et je laissai passer parce que je pensai qu'on pourrait l'interpréter comme tout simplement un remous de l'eau causé par la main de Conan. Les gens du Code n'y firent pas du tout attention. Ils ne comprirent certainement pas l'allusion de Barry.

Après cette page, je demandai à Barry de dessiner une scène dans laquelle le sorcier Kharam-Akkad regarderait dans les miroirs de Tuzun Thune (empruntés à une aventure de Kull) et y verrait le futur que je lui réservais. Il tremble devant ce qu'il voit (bien que nous, nous ne le voyions pas). Barry décida de créer cet intermède sous la forme de cinq illustrations séparées par de larges espaces vides. Il me suggéra d'y insérer du texte en prose, ce que je fis et j'adorai me prêter au jeu.

La tour dans laquelle Conan et Sonja ont décidé d'entrer par effraction reçut de Barry une forme phallique tout à fait évidente (avec ou sans les incrustations de joyaux), du jamais vu jusque-là dans une bande dessinée américaine. La perspective d'avoir à trouver une explication pour les gens du Code me préoccupa mais je ne demandai pas de retouche. Zut, je me rappelle à peine ce qui s'est passé mais peut-être bien que j'étais dans le coup dès le départ. Je crois me souvenir de Barry et moi nous proposant d'introduire des symboles phalliques plus ou moins déguisés (des tours, des serpents, etc.) afin d'illustrer la frustration qu'éprouve Conan face à l'indifférence sexuelle de Sonja à son égard. Barry se surpassa dans les scènes à l'intérieur et à l'extérieur de la tour. La tiare-serpent parée de bijoux que convoite Sonja est presque tri-dimensionnelle. Au moment où elle s'enfuit avec en courant sur les pièces de monnaie jonchant le sol, on est tenté de chercher un autre message du type « il faut que je sois cinglé pour être là à dessiner toutes ces pièces » que Barry avait planqué dans « Les gardiens de la crypte ».

On trouvait ensuite le second « intermède » d'une page. Comme précédemment, Barry me fit de la place pour que j'y écrive un texte en prose. Chaque fois que j'ai cette page sous les yeux, cela me rappelle que ce fut la période de plusieurs mois au cours de laquelle ma première épouse et moi vécûmes séparément. Il est possible que mes propres sentiments aient déteint sur ce que j'écrivis, parce qu'une jeune dame avec qui je sortais eut une réaction hyperémotive en le lisant (j'étais séparé, pas mort).

Dans la troisième partie, Barry chorégraphia une des meilleures rencontres entre humain et serpent de toute l'histoire des comics. La narration et le détail se trouvèrent en équilibre parfait, comme le furent les touches délicates que Barry ajouta, par exemple le serpent gigantesque se dressant jusqu'à ce que la tête de Conan touche le plafond.

La première version et la version retouchée.

À nouveau, je basai certains éléments sur les aventures de Kull. Les paroles « Ka nama kaa lajerama » ne peuvent être proférées que par des êtres humains et les Hommes-Serpents, les ennemis des Atlantes, reculaient devant l'incantation. Dès le commencement, je voulus rattacher Conan et Kull d'une manière ou d'une autre puisque, à l'époque, nous publiions aussi Kull the Conqueror.

Puis vint ma contribution la plus controversée au personnage de Red Sonja. Lorsqu'elle part au galop, elle dit à Conan : « Les lèvres de nul homme jamais n'effleureront les miennes... sauf celles de l'homme qui aura triomphé de moi sur le champ de bataille. »

L'idée et la déclaration de Sonja, je les tirai presque mot pour mot d'une de mes œuvres littéraires préférées, On Baile's Strand (Sur le rivage de Baile), une courte pièce de théâtre écrite par le grand poète irlandais William Butler Yeats et dont la première eut lieu en 1904. Dans cet extraordinaire drame poétique, le héros médiéval irlandais Cuchulainn tue un mystérieux jeune guerrier qui a posé le pied sur la côte de la verte Erin et refuse de divulguer son nom ou sa parenté. En suivant la conversation entre deux personnages appelés simplement « Fool » (le Fou) et « Blind Man » (l'Aveugle), le lecteur comprend petit à petit, mais bien avant Cuchulainn, que le héros a tué son propre fils (se calquant ainsi sur le modèle de l'antique légende perse de Rostam et Sohrâb). La mère du jeune homme, la reine amazone Aiofe, avait appris à ce dernier à haïr son père absent et inconnu. Cuchulainn finit par prendre conscience de l'acte terrible qu'il vient de commettre quand le Fou lui dit : « Il (l'Aveugle) a dit, il y a un moment, qu'il avait entendu Aiofe se vanter de n'avoir jamais eu qu'un seul amant, et que c'était le seul homme qui avait triomphé d'elle au combat. » * [*NDT : citation de Yeats due à la traductrice Jacqueline Genet dans le volume William Butler Yeats, Dix pièces, ed. L'Arche, 2000] Nous savons déjà qu'il s'agit de Cuchulainn. Je voulais que Red Sonja transforme les paroles d'Aiofe en une déclaration d'intention (par la suite, nous apprenons qu'un esprit a ordonné à Sonja de prononcer ses vœux) et affirme que même Conan ne pourrait pas l'emporter sur elle. De fait, je ne lui permis pas de la vaincre avant le n°115 et, même là, les circonstances ne seraient pas claires. Après une première décennie sur Conan the Barbarian, c'était le dernier numéro que j'écrirais.

Je ne voulais pas que Conan et Sonja forment un couple donc je la fis partir après avoir trahi le Cimmérien, ce qui permettait de créer une tension sexuelle et dramatique entre eux. Lorsque Conan s'en va à son tour, dans la scène finale, il se dirige vers une autre tour phallique, située à l'arrière-plan, et grommelle « Je ferais peut-être mieux de retourner à mes quartiers... tant qu'il me reste encore des membres en bon état ! » Une fois de plus, le Comics Code ne pipa mot. S'ils comprirent ce à quoi Barry et moi faisions allusion, ils détournèrent commodément le regard mais ils ne saisirent probablement pas. Je pense que, tout comme Barry m'avait bien eu avec sa blague branlante, nous aussi nous jouâmes un bon tour au Comics Code avec la tonalité de cette histoire.

C'est ainsi que prit fin notre collaboration, à Barry et moi, sur Conan version colorisée. Cette fois, la séparation serait permanente mais nous finîmes en beauté... et, j'aime à le penser, avec une note d'humour.

À partir de deux planches de montage publiées dans « Conan Comics Pocket n°3 » (mars 1978), nous allons analyser sous trois angles le travail des retoucheurs d'Arédit sur une page originale de « Conan the Barbarian n°24 » :

1 – Le découpage

Pour un dessinateur, le découpage est une étape cardinale : dans la droite ligne du concept d'art séquentiel théorisé par Will Eisner, il s'agit ni plus ni moins que d'assurer une lisibilité maximale de l'action représentée. Autrement dit, le lecteur doit pouvoir passer d'une image à l'autre en reconstituant de façon parfaitement fluide l'espace vide qui existe entre les cases. Or, déformer l'action originale pensée en six cases, pour arriver à une page de quatre cases, dont une exagérément panoramique, n'est pas sans présenter de risques quant à l'enchaînement cohérent des actions. Des remontages similaires ont eu lieu en Espagne, pour des résultats désastreux avec des cases aux trois quarts vides.

Cela est d'autant plus vrai si l'on songe que les pages originales sont pensées de manière à donner envie aux lecteurs de tourner la page et, par suite, sont conçues comme une séquence autosuffisante qui se termine invariablement par une dernière case « suspens » (ou qui résout la séquence de la planche). Cette contrainte du « page turner », le monteur l'avait totalement assimilé, mais y pouvait-il grand-chose ?

Au cas particulier des deux planches de montage examinées, il faut reconnaître que le pari est parfaitement réussi : la page originelle présente une classique bagarre de taverne, déclenchée après qu'un balourd a ennuyé Red Sonja, à laquelle Conan vient porter secours. La planche de Barry Smith se terminait par une fuite hors de la taverne, l'adaptation française est excellente puisque les deux planches de montage se terminent avec l'acmé de la bagarre.

2 – Le dessin

Eh bien, là encore, cette planche de montage offre ce qu'Arédit pouvait proposer de mieux : dans la première case de la planche 33, continuation du crâne ; dans la deuxième, complètement de la balustrade et du plafond, etc. Le retoucheur a pris la peine de lire l'histoire et, dans un bel effort de cohérence, nous propose même en dernière case un magnifique tabouret brisé, aperçu précédemment.

S'agissant des décors, les retouches sont le plus souvent très réussies. On prolonge un mur par-ci, une ombre par là ; on recouvre une bulle par une tour ou une autre construction. Bref, que du bon ! Hélas, cela se gâte lorsque le remontage rend nécessaire le dessin de personnages. Lorsqu'il s'agit seulement de rajouter des cheveux, ça passe encore ; mais quand il est nécessaire de dessiner des corps ou des visages, c'est une autre paire de manches. Non pas tant du point de vue de la cohérence (généralement, il n'y a pas de grosses fautes de raccord) mais parce que le retoucheur n'a pas le talent du dessinateur américain (ni le temps, ni la bonne taille de planche, ni l'encreur et parce qu'on ne lui a pas demandé de faire de l'art, il faut être honnête). Quand, adolescent, je lisais ces aventures, je ne comprenais pas comment Barry Smith pouvait si bien dessiner Conan et négliger les personnages latéraux (même si je me doutais qu'il y avait un truc). La planche de montage originale 34 nous donne la réponse, même si le retoucheur a pris soin de dessiner des plumes sur les casques de certains soldats

Tu essaies de faire mal à Grand Jax !

10 aspers qu'il envoie ce porc brythunien au tapis !

Je suis aussi brythunien, pouilleux de Wank !

Wank ! Quelqu'un a dit Wank ?

La taverne était un volcan mal éteint d'émotions contenues...

Et, sur l'instant, le volcan entre en éruption !

En avant, frères chiens ! Nous sommes peut-être nouveaux venus ici, nous les alliés qu'envoie le roi de Pah-Dishah...

... mais personne ne nous marchera sur les pieds !

Vois ce que tu as provoqué, femme !

Ne parle pas tant...

... Bats-toi !

33

Et de la bagarre, il y en a !

Tout ce qui peut servir d'arme est utilisé.

Ils en oublient même un moment les loups turaniens affamés qui hurlent aux murailles.

Ton crâne paraît plus dur qu'un bouclier d'acier, gros bœuf... Voyons s'il en est de même de ton arrière-train.

Conan ! Derrière toi !

Merci de l'avertissement Red Sonja. Je croyais que ce n'était qu'une petite bagarre entre amis...

Mais puisque c'est à couteaux tirés, allons-y !

HARK

À l'épisode 32, est reproduite une case offrant un Conan « inédit » réalisé de la main d'un dessinateur français. Ce profil constitue un mauvais recopiage d'une case précédente et son rajout n'a aucun sens : on a voulu compléter l'espace afin que l'autre personnage dialogue avec Conan, mais outre la médiocre qualité du graphisme, ces deux têtes ne s'insèrent pas de façon harmonieuse. Bref, un loupé intégral, mais un effort touchant (comme mes devoirs de physique au lycée) !

3 – La traduction

Le pari est de nouveau réussi : les intentions originelles sont parfaitement respectées. L'anglais, qui nécessite globalement moins de mots pour exprimer la même idée qu'une phrase construite en français, est traduit de façon efficace, sans fioritures (et sans abus de déplaisantes formules en « vieux françois » pour faire « genre », qui fleuriront chez d'autres éditeurs).

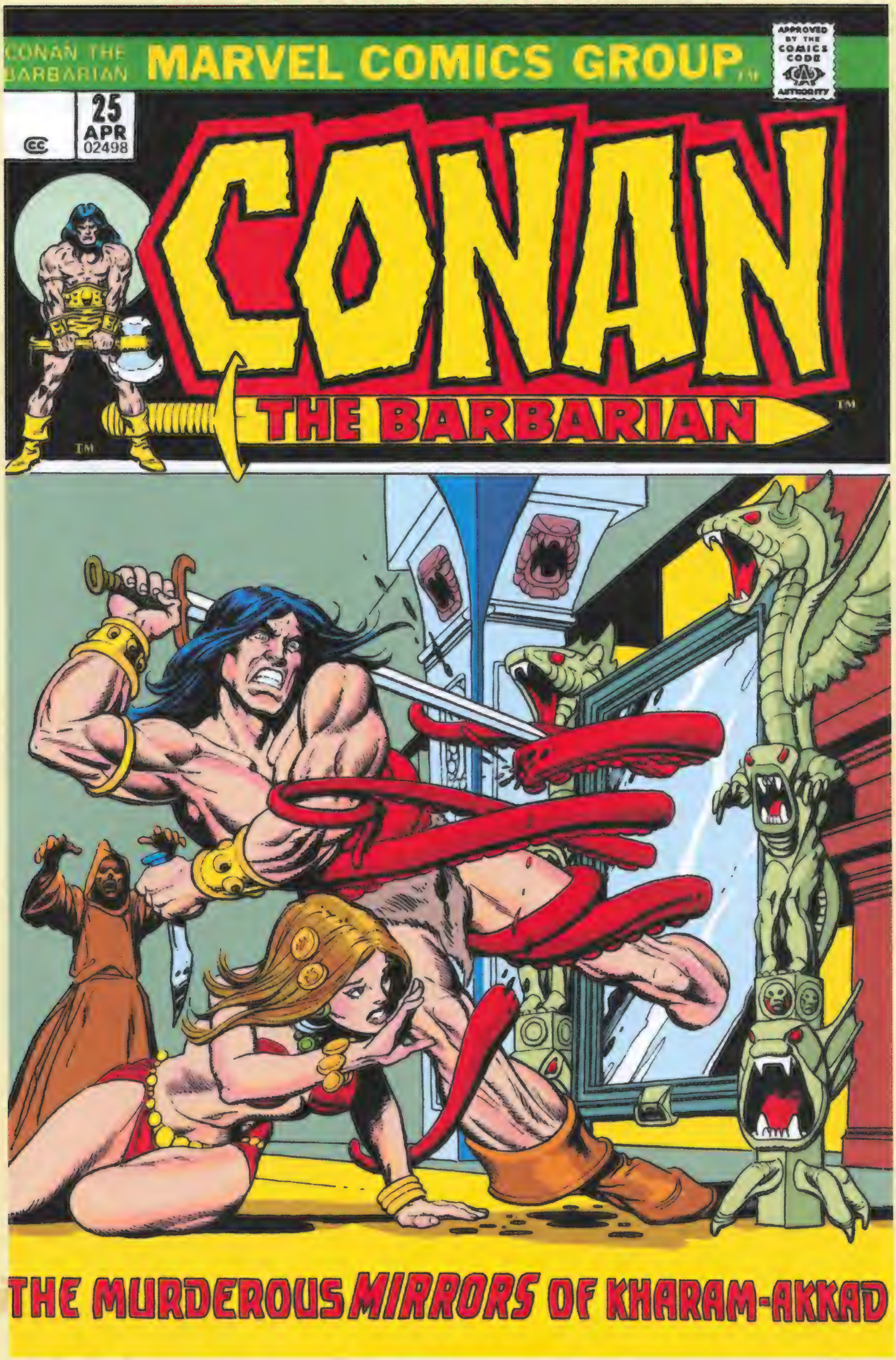
L'anecdote de Roy sur l'insertion du mot « wank » (« branleur ») qui est à l'origine de la généralisation de la bagarre, donne lieu à une savoureuse exploration de l'histoire éditoriale de la traduction française. Une nouvelle fois, Arédit ne s'en tire pas si mal que ça : la traductrice ignorant la signification de ce mot choisit de le laisser tel quel ! Dès lors qu'un anglophone s'est laissé abuser, peut-on en vouloir à la traductrice française d'être tombée dans le panneau ? Il me plaît également parfois à penser que cette dernière savait pertinemment que ce mot ne désignait pas une nouvelle peuplade de l'âge hyborien et a laissé à dessein cette polissonnerie que l'ensemble de la chaîne, du responsable éditorial à la Commission de contrôle, n'a point relevé, rejouant ainsi la blague réalisée par Barry Smith. Quoi qu'il en soit, cette non-traduction respecte bien les intentions du dessinateur et les doutes du scénariste.

Les autres versions seront moins joueuses : dans l'infâme Conan color n°5 « Le monstre des monolithes » (octobre 1984, toujours chez Arédit), où la qualité de la reproduction, de la colorisation et de la traduction (ultra-simplifiée) rivalisent de mauvais goût, on a juste droit à un « Conan vaincra ! » et un « Non ! ». Nos cousins canadiens des éditions Héritage (Conan le barbare n°9 de mars 1973) osent un « salaud » ! Peut-être le traducteur s'adressait-il inconsciemment au lettreur, tant son travail est à peine digne d'un fanzine amateur. Dans la dernière version parue, celle du tome 3 de l'intégrale Panini (2020), le terme retenu est « lavette ». Choisissez votre camp !

En conclusion, il faut reconnaître que le travail de ces retoucheurs anonymes ne s'apparentait pas à du grand n'importe quoi : artisans consciencieux et admiratifs des grands dessinateurs américains, ils ont essayé de livrer, dans des conditions tout à fait défavorables, un travail « honnête ». Justice leur soit rendue, c'est le cas. Et pour les quelques « coquilles » qui sont passées, grâce leur soit rendue également, car elles nous donnent l'occasion de relire ces aventures avec un œil gourmand et amusé pour le seul plaisir de débusquer ces ajouts originaux !

Votre dévoué Arnaud

25 « Les miroirs de Kharam Akkad »



Avril 1973
Scénario : Roy Thomas et Barry Smith
(adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : John Buscema - Encrage : Sal Buscema et John Severin

Barry Smith sur Conan the Barbarian, c'était désormais et à nouveau une l'histoire ancienne. Bon, je devrais simplement m'y faire.

Je pense que ce fut à cette occasion, plutôt que la première fois où Barry quitta le titre après le n°15, qu'un Stan Lee (rédacteur en chef de Marvel) quelque peu soucieux me convoqua dans son bureau et me demanda de but en blanc ce qui selon moi arriverait au magazine Conan maintenant que Barry n'était plus là.

Je répondis sans hésiter : « À mon avis, on aura moins de récompenses mais on vendra davantage. »

Cette phrase, je m'en souviens au mot près. Que je l'aie dite à cette occasion ou celle d'avant, ma déclaration s'avéra être exacte, très bizarrement. Les deux numéros de Conan (17 et 18) réalisés par Gil Kane et moi s'étaient vendus plus que tout ce que Barry et moi avions fait, avec l'appui que constituaient les couvertures de Gil et peut-être plus spécifiquement l'encrage de John Romita sur la seconde et, l'année suivante, Conan the Barbarian dessiné par John Buscema deviendrait une des meilleures ventes de Marvel.

Non pas que celles des numéros dessinés par Barry n'aient pas graduellement augmenté, je suis très conscient de l'excellent et singulier travail que Barry fit avec une minutie croissante sur Conan du numéro 1 au numéro 24 ; les ventes du n°24, d'ailleurs, furent très bonnes.

Mais regardons les choses en face : mon boulot pour Stan et Marvel était de vendre des comics au moment présent, non de m'occuper de la façon dont les aficionados ou les critiques évalueraient notre contribution quelques dizaines d'années plus tard. Au final, l'art de John Buscema fonctionnerait sur Conan comme celui de John Romita avait fonctionné sur Amazing Spider-Man : il ferait un carton d'un magazine qui déjà, à la base, se vendait de mieux en mieux.

Mais il suffit avec l'économie, cette « science lugubre » * (*NDT : « dismal science », expression inventée au XIXè siècle par l'essayiste écossais Thomas Carlyle). Ce que nous célébrons lorsque nous ouvrons un comic, ce sont les histoires et les dessins, pas les chiffres des ventes. J'en ai parlé ci-dessus dans le seul intérêt de la précision historique ; maintenir des mythes complaisants ne sert aucun objectif valable. Il est certain par ailleurs qu'il n'existe personne pour vraiment croire que Barry n'aurait pas été l'artiste titulaire de Conan pendant des années si c'est ce qu'il avait souhaité.

Je fis en sorte d'indiquer Barry comme co-scénariste sur « Les miroirs de Kharam Akkad », dans Conan n°25, et il contribua indubitablement à façonner les éléments dont je me servis. Cela étant, je ne pense pas que nous ayons créé ensemble l'intrigue, mais ce fut ma façon de donner un peu de continuité et de faire un clin d'œil aux conversations que nous avions eues concernant le scénario de la Guerre du Tarim.

Evidemment, nous avions déjà abordé le magicien de Makkalet Kharam Akkad et les mystérieux miroirs qu'il conservait sous des tentures (et devant lesquels il tremblait de terreur). Il avait toujours été dans mon intention de faire de ces miroirs ceux de l'ancien sorcier qui était l'antagoniste dans « Les miroirs de Tuzun Thune », une des deux aventures de Kull publiées pendant la trop courte vie de Robert E. Howard. Pour y parvenir, j'eus besoin, et obtins l'autorisation de Glenn Lord. Je me servirais à nouveau de ces miroirs vers la fin de la série (composée de deux cent trente-cinq numéros) Savage Sword of Conan.

Comme nous approchions du point culminant de la Guerre du Tarim, ou Guerre hyrkanienne, ainsi que je la nommais par alternance, je dus aussi faire revenir le Tarim incarné, l'hypostase du dieu hyrkanien/turanien Tarim. Dès le commencement, je m'étais dit que le Tarim Vivant se tiendrait à mi-chemin entre une figure christique et le pape sauf que, jusque-là, on ne voyait jamais son visage ni ne l'« entendions » parler. Mentalement, j'avais cependant décidé depuis longtemps de montrer dans le numéro suivant qui et ce qu'il était. Je voulais juste entretenir le suspense pendant encore un mois. J'espérais que l'attente en vaudrait la peine.

Revenons à l'art. Une des choses dont j'avais une conscience douloureuse était que, malgré tout mon respect pour John Buscema comme grand parmi les grands dessinateurs de comics, son travail pourrait sembler un peu simple après « Le chant de Red Sonja » du numéro précédent. John travaille dans la tradition des grands illustrateurs de magazines du début du 20è siècle mais aussi dans celle de l'extraordinaire Hal Foster, créateur de Prince Valiant. Même si John jure ses grands dieux qu'il ne voudrait jamais d'une œuvre du 9è art chez lui, même pas de Foster, et même s'il est connu

comme le loup blanc pour émettre des jugements du style « les comics, c'est de la merde », je pense qu'au fond de lui, il éprouve plus de respect pour ce type d'expression qu'il veut bien le faire entendre. En tout cas, moi, tout ce qui m'intéressait, c'était ce que ça donnerait.

Conan devait toujours avoir une vingtaine d'années au moment du n°25 mais il parut soudain avoir vieilli de plusieurs années quand John le dessina : plusieurs années et des kilos en plus. D'une certaine manière, la version de John était probablement plus proche de ce que Robert E. Howard avait imaginé que ne l'était celle de Barry.

L'encreur préféré de John (excepté lui-même) a toujours été son petit frère Sal qui, à son tour, était alors en train de devenir un dessinateur populaire bien que, sur Conan, il n'ait été fait recours à ses services que pour la finition des dessins de Barry Smith (et la réalisation graphique complète d'une planche de Conan n°23, comme je l'ai indiqué plus tôt). Mais, malgré mon admiration pour leur travail à tous deux, j'ai toujours eu l'impression que cette production des frères Buscema n'atteignit pas le niveau de ce que John avait fait sur The Silver Surfer ou, désormais, Conan.

Leurs graphismes combinés donnèrent pourtant quelque chose de sympathique, aucun doute là-dessus, et Sal aurait pu continuer d'encrer Conan jusqu'à la fin des temps s'il l'avait voulu mais, dans mon for intérieur, j'étais à la recherche d'un artiste qui ajouterait les détails auxquels les lecteurs avaient fini par s'attendre. Cette recherche porterait ses fruits dans le numéro suivant. En attendant, je me régalai de ce que j'avais. John ne lésina pas une seule seconde sur le travail. En haut de la planche 3, il exécuta un dessin très précis de la statue d'un griffon luttant contre le Serpent Ailé de Makkalet. Sal eut l'intuition de l'encrer exactement de la manière souhaitée par John.

J'expérimentai un peu moi-même l'encrage. Planches 5 et 6 [NDT : en réalité, planches 4 et 5], je demandai à John de narrer brièvement à nouveau l'aventure de Kull « Les miroirs de Tuzun Thune ». (C'était avant que Mike Ploog la dessine dans une version plus longue pour Savage Sword.) Comme John Severin, un autre grand dessinateur de comics, avait encré les crayonnés de sa sœur Marie sur Kull the Conqueror, j'arrivai à le convaincre en douceur d'encrer ces deux planches. Afin de les dissocier encore davantage de la narration habituelle, j'utilisai à nouveau des légendes non encadrées dans les hauts et bas de cases. Je pense que, comme je l'avais fait dans le numéro d'avant, j'écrivis moi-même les textes sur la planche pour être sûr que le lettreur, qui passerait après moi, aurait suffisamment de place pour tout faire tenir.

Une autre façon pour moi, en tant que rédacteur, de travailler un peu différemment au niveau des choix artistiques (cette autre façon ne semblera pas innovante, de nos jours, mais à l'époque, elle n'était pas très répandue) fut de produire en monochromie les images dans les miroirs de Tuzun Thune, c'est-à-dire de les imprimer en une seule couleur (en rouge sur la planche 1, en bleu sur la planche 6). Les responsables de la production, chez Marvel, décourageaient ce genre de pratique en partie parce que cela entraînait un surcroît de travail et peut-être même de dépenses ; en outre, ils craignaient que les caches soient égarés par la suite et dans ce cas, comment les imprimeurs étrangers de Conan feraient-ils pour combler ces espaces vides ? Je suppose que, sur tous ces points, ils n'avaient pas tort, mais j'insistai quand même pour obtenir trois monochromies et je les obtins. Hé, à quoi ça sert d'être rédacteur en chef si on n'a pas ce qu'on demande ?

Les lecteurs de Conan the Barbarian en 1973 furent partagés (ils le sont encore) dans leur réaction face au départ de Barry et l'arrivée de John. Une bonne amie avait l'habitude de proclamer à quel point elle adorait le magazine Conan et mes scénarios, puis me dit qu'elle avait arrêté de le lire quand Barry était parti. Je lui rétorquai que, dans ce cas, ce n'était pas de Conan ou de Roy Thomas qu'elle était fan mais seulement des dessins de Barry ; je ne trouvais pas ça gênant mais, à titre personnel, ça n'avait pas vraiment de quoi me réjouir.

Récemment, je discutais avec un avocat ; celui-ci me révéla qu'il avait été un accro de Conan des années auparavant et j'attendais l'habituel hymne à la gloire de Barry. Au lieu de cela, il me dit qu'il ne s'était jamais intéressé à ces numéros mais qu'il avait vraiment commencé à suivre la série au moment où John l'avait reprise. Je comprends les deux points de vue et ce n'est certainement plus maintenant que je vais me rallier à telle ou telle esthétique mais, comme je l'ai dit plus tôt, le Conan de John se vendit mieux.

L'action, assurément, se déroula exactement comme je l'avais prévu. Conan devait se faire capturer et faire face aux horreurs tapies dans les miroirs de Tuzun Thune. Il devait aussi enfin tuer Kharam Akkad puis, dans une monochromie finale (bleue à nouveau), il devait se voir brandissant une épée sanguinolente au-dessus du corps sans vie de Kharam Akkad, tandis que les têtes symboliques d'un lion, d'un aigle (griffon) et d'un serpent se tenaient à leur tour au-dessus de lui.

Seul le lecteur briefé par les didascalies pouvait le savoir à ce stade, mais Conan lui-même, sans s'en rendre compte, était le lion car on l'appellerait, à une époque plus avancée de sa vie, « Amra le lion », plus exactement lorsqu'il voguerait avec Bêlit, la reine pirate de la Côte noire, tandis que le griffon et le serpent représentaient respectivement Turan et Makkalet.

Ce numéro bouclé, il fut temps de s'occuper de sa couverture.

Certains artistes aiment dessiner des couvertures, d'autres pas. Ça n'intéressait pas trop John Buscema de, soit la dessiner lui-même, soit de suivre la procédure consistant à rendre d'abord un petit croquis pour approbation et de dupliquer celui-ci en grand (d'ailleurs, nous n'avions pas forcément le temps de passer par ces étapes, dans le monde stressé des comics des années 70). Pour être franc, certaines couvertures de John passaient très bien mais d'autres n'avaient pas le côté « poster » des meilleures productions du genre.

Cela étant, pourquoi John ne fit-il pas au moins les crayonnés de la couverture du n°25, je l'ignore. Le lui refuser, s'il en avait fait la demande, semble improbable parce qu'après tout, il dessina celle du numéro suivant. Toutefois, quelle qu'ait été la raison, Gil Kane fut réquisitionné pour les crayonnés de cette couverture et il fit du bon boulot. Ralph Reese se chargea de la finition ; on se souvient qu'il avait fait un excellent travail d'encrage sur les crayonnés internes de Gil à l'occasion du n°18. Dans l'ensemble, quoi qu'aient pu affirmer les loyalistes de Barry, Conan the Barbarian connaissait un nouvel essor dans l'azur avec un graphisme nouveau et magnifique, tandis que la Guerre du Tarim se rapprochait de son éblouissant apogée.

26 « L'heure du griffon »

Mai 1973
Scénario : Roy Thomas - Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

La Guerre du Tarim, également connue sous le nom de Guerre hyrkanienne, arrivait enfin à son terme.

À bien des égards, ç'avait été un voyage tortueux. D'un certain point de vue, nous l'avions commencé avec Gil Kane car Conan et Fafnir avaient été arrachés de la mer intérieure de Vilayet, entre Turan et l'Hyrkanie, par Yezdigerd en personne, le prince de Turan, alors qu'il s'en allait conquérir la cité-état de Makkalet située sur la côte orientale. Puis nous étions repassés à Barry Smith qui nous fit vivre l'assaut initial de Makkalet (apparemment pour récupérer le Tarim incarné), le changement d'allégeance de Conan après le prétendu meurtre de l'estropié Fafnir et la cicatrice permanente infligée à Yezdigerd. Ensuite, arriva (et repartit) Red Sonja qui, du moins, laissa quelques troupes dans Makkalet assiégée.

Finalement, nous avions vu la première aventure publiée de Conan dessinée par John Buscema (ce ne fut pas la première à avoir été crayonnée, mais je vous en dirai bientôt un peu plus) dans laquelle le Cimmérien tue le magicien Kharam-Akkad et contemple une mystérieuse vision dans les miroirs de Tuzun Thune.

Conan the Barbarian n°26 marqua un autre changement esthétique : pour des raisons que j'ai oubliées, Sal Buscema dut laisser sa place d'encreur des oeuvres de son grand frère. Il fut remplacé par un nouveau venu relatif chez Marvel, Ernie Chan, qui, à cette époque était déjà arrivé de ses Philippines natales. (En revanche, nous dit Ernie, à cause d'une boulette commise par un agent du service d'immigration, son nom de famille finit par se retrouver officiellement orthographié « Chua » au lieu de « Chan ». Il fut donc « Ernie Chua » pendant les premières années de sa carrière américaine ; ce n'est que plus tard qu'il devint « Ernie Chan », mais nous parlons bien du même talent.)

Ernie se sentit tout de suite comme un poisson dans l'eau avec Conan et les crayonnés de Buscema. Je suis sûr que John aurait préféré l'encrage de son frère ou peut-être encore d'autres personnes, mais je me rendis compte immédiatement qu'Ernie apportait au style de John, sur Conan en couleurs, quelque chose qui n'était pas sans rappeler ce qu'Alfredo Alcala fit sur les planches de John pour le magazine en noir et blanc Savage Sword of Conan, à partir de « Black Colossus » / « Le colosse noir » (deuxième numéro). En tant que rédacteur, je fus et demeure très fier d'avoir constitué les équipes Buscema/Alcala et Buscema/Chan.

Ernie, comme Alfredo (quoique d'une manière assez différente), apporta le genre de détails que les lecteurs attendaient dans Conan à la suite du travail récent de Barry Smith, surtout lorsque ce dernier s'était encré lui-même. Je pensais que le style Buscema/Chua ferait de Conan autre chose que les magazines de super-héros Marvel, même si Big John était naturellement un de nos premiers artistes de super-héros. Et ça fonctionna... Les fans d'Ernie étaient légion et, encore aujourd'hui, on l'associe aux aventures du Cimmérien. Bien sûr, Ernie finirait aussi par dessiner et encrer à lui seul des histoires de Conan dans Savage Sword.

D'un bout à l'autre de l'histoire, il ajouta une texture qui, à mes yeux, rendit l'histoire plus réaliste et donna aux superbes crayonnés de John un aspect plus granuleux (tout en atténuant par ailleurs l'intention esthétique de John sur ces mêmes lignes ; un vrai paradoxe !). Les tours de pierre de Makkalet semblaient désormais peut-être un peu moins resplendissantes mais plus réelles et ça me semble bizarre de le dire alors que j'admire tellement le travail de Buscema, que je considère, dans son romantisme bien à lui, comme le summum du réalisme. J'ai souvent dit : « John Buscema et Neal Adams sont capables de dessiner tout ce que vous pouvez leur donner envie de dessiner. »

Quant à John, il était revenu là où il avait toujours été censé se trouver. Après tout, comme je l'ai écrit précédemment, Buscema avait été le premier choix de Stan Lee et de moi-même comme artiste du magazine, en 1970, avec Gil Kane comme autre possibilité distincte. Mais, à la dernière minute, alors que John venait de lire quelques histoires de Conan et qu'il piaffait d'impatience de s'y mettre (il se peut même qu'il ait déjà eu en main mon scénario), l'éditeur Martin Goodman annonça que nous devions recourir à un artiste moins cher parce qu'il voulait récupérer la mise de fonds de 200 $ par numéro qu'il avait débloquée pour l'obtention des droits d'adaptation du personnage.

Bon, alors salut John, salut Gil, et bienvenue Barry. Ce dernier, qui était un nouveau venu relatif dans le monde des comics, avait un tarif à la planche beaucoup moins élevé que ceux de messieurs Buscema et Kane. Ultérieurement, vers la fin de sa période Conan, le tarif de Barry était monté à un niveau presque égal à celui des

artistes de plus longue date ; sauf que là, il avait décidé de passer à autre chose. Heureusement, Martin Goodman n'était plus là désormais (suite à un rachat d'entreprise) et Conan se vendait suffisamment bien pour qu'on puisse se permettre Gil et John aux dessins : d'abord Gil sur les numéros 17 et 18 puis, lorsque celui-ci tira sa révérence et après un ultime aller-retour de Barry, ce fut au tour de John.

Comme vous pouvez l'imaginer, après plusieurs changements d'artistes au cours de l'année précédente, j'avais très envie que John reste un bout de temps. C'est ce qu'il fit et le résultat fut que, l'année d'après, les ventes de Conan the Barbarian, déjà en hausse constante avec Barry puis Gil puis Barry derechef, grimpèrent encore plus jusqu'à ce qu'au milieu des années 70, le magazine fût au nombre des meilleures ventes Marvel en couleurs, tandis que Savage Sword devint, avec une grande facilité, le comic en noir et blanc le plus vendu aux Etats-Unis, sauf si vous exceptez le magazine humoristique Mad et éventuellement son imitateur Cracked.

L'intrigue de la Guerre hyrkanienne, à ce stade, était devenue un rouleau compresseur et avançait inéluctablement vers la conclusion que j'avais en tête depuis le début. Les Turaniens parvenaient à entrer dans Makkalet au moyen d'un « cheval de Troie », si je puis dire. Dans le cas présent, je décidai qu'ils s'incrusteraient en douce par un tunnel souterrain puis sortiraient de la statue d'un cheval ailé. Certes, John dessina les jambes du cheval un peu trop petites pour qu'un lecteur à l'œil d'aigle accepte que les Turaniens fussent capables d'entrer dans le ventre de l'idole puis d'en sortir, mais personne ne sembla y prêter attention.

Les deux choses les plus importantes pour moi, dans cette histoire, en plus de l'apogée « troyenne », étaient l'évasion de Melissandra et l'identité réelle du Tarim incarné. Je ne sais pas si je l'ai déjà dit mais je tombai en extase devant le nom Melissandra, que je ne me rappelle pas façon précise avoir jamais vu où que ce fût, même si j'avais déjà croisé d'autres noms qui sonnaient un peu pareil. Entre elle et Conan, je voulus une séparation douce-amère qui donnerait aux lecteurs l'impression que, si Eanattum ne l'avait pas rendue enceinte, c'est avec Conan qu'elle se serait enfuie. Elle représentait la réponse de Conan à Hélène de Troie, même si c'était la quête du Tarim incarné qui avait « lancé un millier de navires » dans Conan the Barbarian. John et Ernie ne lui donnèrent pas la délicatesse de visage comme l'avait fait Barry mais sa personnalité demeurait visible.

Quant au Tarim incarné, cet étrange mélange de figure papale et de figure christique apparu deux numéros plus tôt sous la plume de Barry, dessiné ensuite par John, rien n'avait été révélé de son visage ou de ses dispositions. C'était juste le pion silencieux dans cette lutte entre l'empire turanien expansionniste et la cité-état de Makkalet dont les habitants étaient ethniquement proches des Turaniens.

Par ailleurs, j'avais toujours eu l'intention de le montrer comme un mongolien, un « témoignage vivant et répugnant de siècles de consanguinité ».

En aucun cas, cela ne signifiait la moindre hostilité de ma part à l'encontre des personnes handicapées mentales. Le Tarim incarné était plutôt un dispositif symbolique servant à montrer que lorsque deux cités, royaumes ou empires s'affrontent, même si le motif avoué est une belle femme, la religion ou que sais-je encore, le motif inavoué, réel, est habituellement la cupidité de l'assaillant. Le Tarim incarné, vivant, aurait très bien pu ne pas être vivant du tout ; il n'était qu'un talisman que le vainqueur emporterait comme un trophée.

Je me rappelle l'écrivain de comics Archie Goodwin me disant à quel point la fin était puissante : j'avais demandé à John de faire un gros plan cinématique sur le visage dissimulé du Tarim incarné et de révéler, dans la case finale, les Turaniens victorieux paradant un Tarim mort (tué par des Turaniens ne sachant pas que c'était lui, le Tarim), les os décharnés par le feu, mais toujours appelé par eux « le Tarim vivant ».

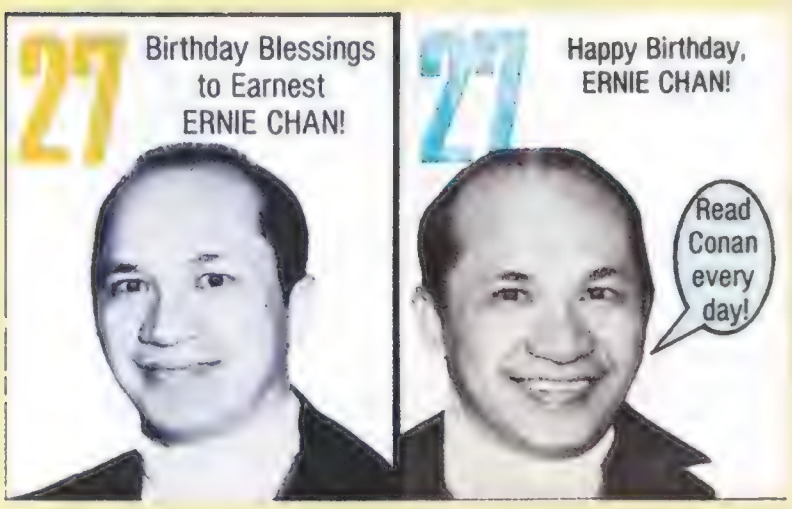
En fait, je trouvai tellement impressionnants cette bataille finale de Makkalet et le destin du Tarim que, pour une fois, je ne m'inquiétai pas trop de la quantité de « fantastique » que j'avais concrètement apportée à cette histoire de « merveilleux fantastique ». De temps en temps, quand une histoire était suffisamment prenante, comme « L'ombre du vautour » d'REH, je n'ajoutais qu'un doigt de sorcellerie. (D'autres auraient pu complètement zapper la sorcellerie de la première à la dernière planche d'un numéro mais j'ai toujours voulu au minimum une allusion à cet élément.)

Il y avait bien sûr les miroirs de Tuzun Thune et leurs étranges images prophétiques, vues dans le numéro précédent et j'insérai un combat souterrain contre une taupe à dents de sabre, juste pour le spectacle mais, fondamentalement, ce fut une aventure de Conan plus terre-à-terre que les autres.

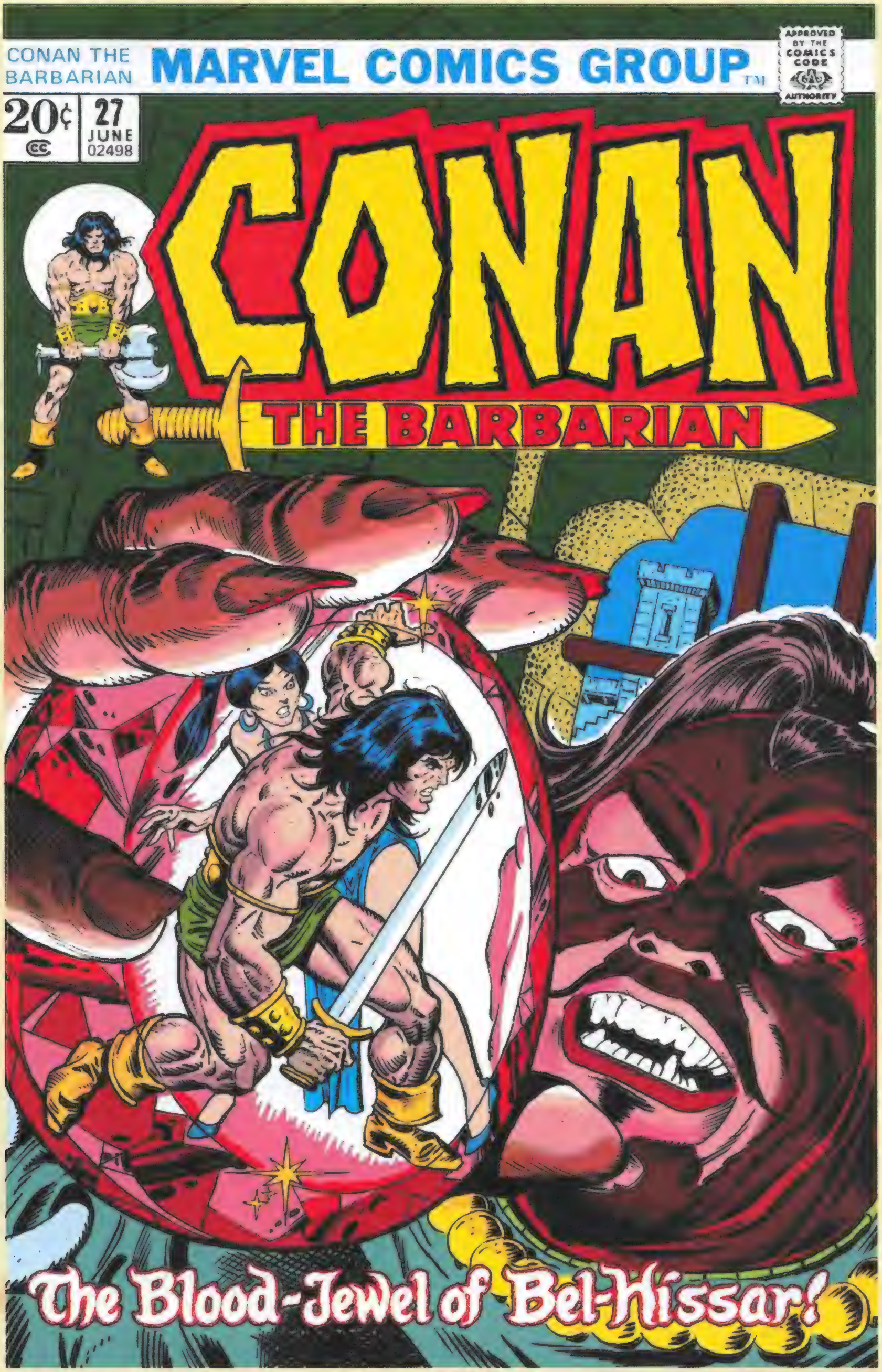
Les réactions à Conan numéros 25 et 26 furent rapides et fortes, comme vous vous en doutez. Un lecteur écrivit que tous les doutes qu'il avait nourris à la lecture du n°25 s'étaient envolés avec le n°26 (il se peut que ç'ait été en réaction soit à la conclusion de l'intrigue, soit à l'implication croissante de John dans le graphisme, ou encore à l'encrage d'Ernie). Un autre lecteur nous déclara : « Merci mon Dieu pour Ernie Chua, et merci à vous de lui faire encrer les crayonnés de Big John ! » Un autre dit : « Voilà, ça, c'est Conan ! » Un autre encore : « Conan n°26 est un des meilleurs numéros jamais sortis. » Et pour finir : « Big John succède à Barry aussi bien que Barry a succédé à Frank Frazetta ! »

Bien sûr, il y en eut encore quelques-uns pour se lamenter du départ de Barry mais je n'avais pas envie de m'en occuper. Marvel n'avait pas eu le choix, n'est-ce pas ? Barry s'en était allé de sa propre initiative et il nous fallut persévérer malgré tout.

Aussi bon que Barry ait été, le meilleur restait à venir, et de bien des façons.



27 « Le sang de Bel-Hissar »



Juin 1973
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Bienvenue dans le tout premier numéro de Conan the Barbarian illustré par John Buscema !

« Quouah ?! Mais vous nous avez dit que Conan n°25 et n°26 avaient déjà présenté aux conanophiles les dessins de Big John ! »

C'est vrai mais l'histoire que j'intitulai « The Blood of Bel-Hissar »/ « Le sang de Bel-Hissar » fut en réalité produite avant ces deux numéros.

Vers la fin de 1971, quand j'appris que Barry quittait (à nouveau) Conan, je ne savais pas encore de façon exacte où ce dernier numéro de Barry et moi nous emmènerait et je voulais en connaître un peu plus avant de demander à John sa première contribution à la Guerre du Tarim. Il faut intégrer aussi le fait que le travail de Barry prenait beaucoup de temps et nous n'étions pas vraiment en avance sur le calendrier ; je me dis alors que ce serait une bonne idée si je faisais dessiner à John une histoire que Marvel pourrait étendre sur deux numéros. (Il est à peine besoin d'ajouter que le directeur de fabrication de Marvel pensa, lui aussi, que c'était une bonne idée ; après tout, il n'avait pas seulement souffert sur Conan et d'autres problèmes d'agenda, il avait rencontré de plus les super gros problèmes d'agenda lors de la collaboration entre le dessinateur Neal Adams et moi sur, en premier lieu, X-Men, puis Avengers. Je trouvais que le pauvre gars méritait bien de souffler un peu.)

Les deux chapitres de John sur la Guerre seraient des intrigues originales ne se basant pas sur des textes écrits par REH (hormis le fait d'y intégrer le conte de Kull « Les miroirs de Tuzun Thune ») mais il me sembla que ça pourrait l'aider à s'orienter si son premier boulot était l'adaptation d'une histoire d'REH. Toutefois, l'histoire suivante de Conan, même en partie écrite par REH, qui viendrait se présenter dans l'ordre chronologique serait « The Hand of Nergal » / « La main de Nergal » (voir plus loin Conan n°30), dans laquelle le jeune Cimmérien est incorporé à l'armée turanienne. Je voulais prendre plusieurs numéros afin de montrer comment il passe de la côte orientale de la mer de Vilayet pour se retrouver dans le nord de Turan, sur la côte occidentale. Comme j'avais fait déserter Conan de l'armée turanienne et changer d'allégeance pendant la Guerre du Tarim, je n'avais pas non plus envie de tirer l'intrigue par les cheveux en le faisant s'engager à nouveau dans cette armée, au milieu des ruines de Makkalet, car, après tout, au moment de sa désertion, il avait infligé au prince de Turan Yezdigerd une cicatrice permanente et eût été mis à mort à peine reconnu par le moindre soldat turanien.

Je fouillai donc dans les nombreuses histoires non conaniennes d'REH auxquelles le toujours obligeant Glenn Lord m'avait récemment donné l'accès. Puisque la Guerre du Tarim avait été envisagée comme un mélange de Guerre de Troie et de croisades, il me parut logique de se tourner vers ce qu'on appelle souvent les « histoires de croisés » d'Howard.

Beaucoup d'entre elles furent publiées au début des années 1930 dans le magazine pulp Oriental Stories (dont le nom fut changé, à l'occasion de son dernier numéro, en Magic Carpet) publié par Popular Fiction Publishing Co. (à Indianapolis, dans l'Indiana), la même compagnie qui sortait Weird Tales où parurent les premières histoires en prose de Conan. Oriental Stories et Weird Tales avaient le même rédacteur en chef : Farnsworth Right. Oriental publiait des aventures situées dans le soi-disant « Orient mystique », c'est-à-dire dans ce que nous avons tendance à appeler le Proche-Orient et qui se déroulaient surtout (mais pas systématiquement) dans le passé.

Comme Howard avait à l'origine créé Kull et Conan afin de combiner l'exigence de surnaturel pour Weird Tles et les récits de combats qu'il aimait lire chez Harold Lamb, Rafael Sabatini et d'autres écrivains populaires de l'époque, il fut tout à fait normal pour lui de contribuer aussi à ce nouveau magazine.

Un de ces récits s'appelait « The Blood of Belshazzar »/ « Le sang de Belshazzar » ; il parut dans le numéro de l'automne 1931 d'Oriental Stories.

Voici comment cette histoire fut présentée dans le précédent numéro d'Oriental, rubrique « bientôt en kiosque » :

« Un récit rouge sang, frappant, palpitant, venu du temps des croisades, le récit héroïque d'un bastion de bandits féroces dans les sombres contreforts des monts Taurus, là où se mêlent toutes les races des marches de l'Asie : les Perses sveltes et mortellement dangereux, les Turcs au regard farouche dans leurs cottes de mailles, les maigres Arabes, les grands Kurdes déguenillés, les Lors, les Arméniens dans leurs peaux de mouton imprégnées de sueur, les féroces Circassiens moustachus, et même quelques Géorgiens aux visages de rapaces et au tempérament démoniaque.

Un récit à couper le souffle, fait de combats sanglants et de luttes désespérées à mains nues ; et du début à la fin, telle l'éclat des feux de l'Enfer même, rougeoie la lueur sinistre du rubis géant qu'on appelle "le sang de Belshazzar". »

Bien qu'il ne soit pas mentionné dans cette accroche, le protagoniste est Cormac FitzGeoffrey, déjà vu dans le numéro du printemps 1931 d'Oriental Stories avec « Hawks of Outremer » (« Les aigles d'Outremer », « Les faucons d'Outremer ». Ce Cormac (un des trois héros portant ce nom dans l'œuvre d'Howard) était un croisé irlandais aigri d'un mètre quatre-vingt-cinq, pesant quatre-vingt-dix kilos, au visage sombre, dur, à la crinière noire coupée au carré et aux féroces yeux bleus. Ce serait facile de le transformer en Conan le Cimmérien.

Je connaissais déjà vaguement Cormac FitzGeoffrey car j'avais lu un article de l'amateur de fantastique Allan Howard intitulé « Conan on Crusade » (« Conan en croisade »), qui traitait des récits d'REH pour Oriental/Magic Carpet. En fait, c'était là que j'avais entendu pour la première fois parler de Red Sonya de Rogatine qui deviendrait Red Sonja d'Hyrkanie, même si son nom ne figurait pas dans l'article.

Ayant obtenu grâce à Glenn Lord un exemplaire de « Le sang de Belshazzar » (puisqu'il n'avait fait l'objet d'aucune réimpression depuis 1931), j'envoyai celui-ci à John avec quelques commentaires (probablement manuscrits) au sujet des scènes supplémentaires que je souhaitais et sur la façon d'en faire une aventure de Conan (ce qui ne demanderait pas beaucoup d'efforts).

Je vais vous avouer quelque chose : jusqu'à ce que je vérifie dans le texte original d'REH (dans un volume cartonné s'appelant Hawks of Outremer), j'avais complètement oublié ce que j'avais ajouté en faisant l'adaptation ! Les six premières planches du comic, dans lesquelles Conan fait la rencontre de Turgohl et de Suwaan (NDT : et non « Suwan ») lorsque les trois se réfugient à l'intérieur du château pour échapper aux soldats turaniens, sont entièrement inédites ; elles permettent de lancer l'histoire par de l'action. Dans le récit d'REH, Cormac FitzGeoffrey se trouve déjà dans le château, tout comme le Mongol Toghrul Khan (qui me servit de modèle pour Turghol le Khitan, mis à part le

fait que j'en fis un muet). Ils sont simplement assis à une table, autour d'un repas.

Il n'y avait pas de femmes dans le château, même pas comme esclaves (donc Suwaan fut aussi la création de John et la mienne, tout comme le fut le combat pour elle entre Conan et un Hyperboréen géant que j'ajoutai au cocktail). Après tout, quel est l'intérêt d'une aventure de Conan sans une présence féminine, qu'elle soit princesse, esclave ou guerrière ?

Le maître du château de voleurs, chez REH, était Skol Abdhur, un nom que j'ai gardé pour notre adaptation. Il y avait aussi un personnage secondaire important du nom de Jacob, le majordome de Skol Abdhur : « un petit Juif, très gros, attifé de robes voyantes et coûteuses qui avaient autrefois paré un maître de harem syrien. » (NDT : traduction de François Truchaud) Je ne le retins pas car je pensai que nous n'avions pas besoin de lui.

En dehors de ça, je fis en sorte que John restât assez proche du texte originel d'REH. J'aimais en particulier Turghol, après l'avoir rendu muet, et je le ferais revenir juste avant la fin de la saga de Conan the Barbarian, qui compte 275 numéros, quand le Cimmérien se joint aux Kozaks des steppes dans la lutte contre des incursions turaniennes.

D'ordinaire, j'essayais d'être à la hauteur des attentes dans le créneau « merveilleux fantastique » en combinant magie et combats à l'épée à chaque numéro de Conan. Là, cependant, étant donné que ça allait déjà être compliqué de faire tenir tous les événements de « Belshazzar » dans les vingt planches disponibles sans qu'ils soient serrés comme des sardines en boîte, je décidai que mentionner une malédiction jetée sur le joyau suffirait pour l'histoire. Il n'y avait nul besoin de faire intervenir un démon ou quoi que ce fût de ce genre et, de l'action, il y en aurait à coup sûr avec Conan et son nouveau camarade Turgohl contre tout un château de bandits sanguinaires.

Je modifiai également la fin de l'histoire, en plus de la mort de Suwaan. À la fin du texte d'REH, Toghrul Khan possède le joyau mais a l'intention de le jeter au loin parce que sa malédiction a poussé les habitants du château à s'entretuer et qu'il ne tient pas à ce qu'elle s'abatte sur lui à son tour. Cormac Fitzgeoffrey, néanmoins, se porte volontaire pour récupérer le joyau afin de payer la rançon d'un ami croisé désormais captif d'un chef de guerre sarrasin. (Ainsi, avec un peu de chance, Cormac ne gardera pas trop longtemps la gemme maudite dont la malédiction ira sur quelqu'un d'autre.)
Je décidai que la gemme reviendrait à Turghol ; Conan serait tenté de se battre contre lui pour s'en emparer mais là, éclatant de son grand rire, il se dirait que, puisque le joyau était maudit, il serait plus heureux sans lui. Il s'en irait ensuite chevaucher vers Argos et la mer occidentale.

Si j'ai donné beaucoup de détails, c'est parce que, de temps en temps, certains ont cru que mon seul travail sur les histoires d'Howard sans Conan, était de les transmettre négligemment à un dessinateur avec la consigne vague d'ajouter un démon ou quelque chose dans le style. Dans certains cas, qui se présentèrent par la suite, il fut en effet aisé de procéder de la sorte mais, dans ce cas précis comme dans bien d'autres, j'ajoutai des scènes entières (la rencontre et la poursuite au début, le combat pour Suwaan, la charge finale) et un personnage (Suwaan, en plus d'avoir changé Toghrul Khan en Turgohl le muet). Adapter n'est pas aussi simple que ça en a l'air et, parfois, il fallut plus de temps pour adapter une histoire que pour en créer une sur la base de la même chronologie. Mais cette approche me donna l'occasion de travailler avec la prose, souvent très belle, de Robert E. Howard et de la présenter à des légions entières de fans potentiels.

Et depuis le jour où j'avais lu pour la première fois « La tour de l'éléphant » en 1969 ou 1970, cela avait été un de mes objectifs avec Conan the Barbarian.

Lorsque John eut complété les crayonnés (dont des photocopies ont été miraculeusement conservées), j'entamai l'écriture du scénario de façon à pouvoir prendre de l'avance sur le calendrier, une fois que la Guerre du Tarim serait finie. En fait, je me revois écrire les premières pages de Conan the Barbarian n°27 alors que ma première épouse Jean et moi étions officiellement « en congés » à San Francisco, pendant l'été 1972.

À cette époque, je pouvais aller n'importe où, jamais je n'arrivais à m'éloigner de Conan.

À bien des points de vue, je n'en avais pas envie.

28 « La lune de Zambebwei »

Juillet 1973
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Ma collaboration avec les dessinateurs John Buscema et Ernie Chan (alias Chua) se poursuivit sans interruption jusqu'à Conan the Barbarian n°37 dont les crayonnés et la finition furent assurés par Neal Adams.

L'idée me vint que, dans le n°28 (couverture datée de juillet 1973), Conan pourrait vivre une aventure forestière sur sa route vers l'occident, le long de la côte sud de la mer de Vilayet. Pour ce faire, je décidai d'adapter une histoire d'Howard et d'apporter les ajustements nécessaires à son incorporation dans l'expérience de Conan. À nouveau, je dus faire appel aux bons offices de Glenn Lord, cette fois pour obtenir les droits sur un texte que Robert E. Howard avait initialement intitulé « Moon of Zembabwei » (« La lune de Zambebwei ») et qui fut renommé plus tard « The Grisly Horror » (« l'horreur effroyable ») pour sortir dans le numéro de février 1935 de Weird Tales.

L'action de l'histoire originelle, « La lune de Zambebwei », se déroule dans le sud des Etats-Unis au cours des années 1930, vu avec le regard d'REH. Le protagoniste est un jeune sudiste blanc du nom de Bristol McGrath. Il découvre que son amante Constance, qu'il croyait morte, a été kidnappée par un certain Richard Ballville. Ayant échoué à gagner le cœur de Constance, Ballville se tourne vers John De Albor, un octavon d'Afrique de l'Est (ce qui, dans le sud des USA, à l'époque, fait de lui automatiquement un « nègre »), ancien prêtre du royaume tropical de Zambebwei. Ballville espère que De Albor va se servir du « vaudou » pour contraindre sa captive à l'aimer mais De Albor s'autoproclame chef des Noirs qui travaillent pour Ballville. Ces derniers se retournent contre leur ancien maître et emmènent la jeune femme dans le but de la sacrifier à Zemba, leur divinité africaine, en tant qu'« Epousée de Zemba ». McGrath et De Albor s'allient pour la sauver de Zemba, un terrifiant singe anthropophage auquel De Albor ne survivra pas. McGrath décharge son arme sur la bête et sauve Constance ; les Noirs superstitieux prennent la fuite. McGrath et Constance sont finalement réunis.

C'est une histoire passablement poussive que certains pourraient voir comme raciste en raison des injures raciales occasionnelles et de ses « nègres » attachés à leurs superstitions africaines. (« Superstitions » est le terme auquel nous avons typiquement recours pour évoquer les religions que nous trouvons étranges.) Quoi qu'il en soit, c'était l'image des Afro-Américains qui dominait dans la fiction américaine populaire au cours des années 30. Simultanément, les nazis et les fascistes, encore pires dans le racisme, détenaient le pouvoir en Allemagne et en Italie. Je ne tenais pas à utiliser les éléments contemporains sans doute racistes de cette histoire ; je voulais plutôt créer leurs ombres équivalentes de l'Âge hyborien, une époque dans laquelle le racisme ne jouait pas un grand rôle.

Je décidai de lancer l'intrigue par une touche d'exotisme et demandai donc à John Buscema de dessiner une scène d'ouverture dans laquelle Conan affronte un serpent. Je ne me souviens pas de qui a eu l'idée de coller une paire de pattes à la créature pour en faire quelque chose à mi-chemin entre un serpent et un lézard. Je pense que c'était moi mais je n'en suis pas sûr ; ce fut en tout cas une remarquable « mutation ». Le portrait du reptile par John était magnifique : il parvint à en faire une présence menaçante dès la première planche. La scène qu'il dessina était plus spectaculaire et sinistre que tout ce que j'aurais pu imaginer.

J'expliquai aussi à John que le serpent devrait mourir la tête tranchée par une dague lancée hors-champ. (Du sang giclait de son cou et nous décidâmes de le coloriser en noir parce que la Comics Code Authority, pour une raison mystérieuse, était mieux disposée à l'égard du sang noir qu'à l'égard du sang rouge.) Non seulement nous trouvâmes une très belle fin partielle à la scène sur trois planches mais nous

donnâmes aussi à Conan un moyen de s'extirper des sables mouvants dans lesquels lui et la créature s'étaient battus. J'ai toujours été fier de cette scène et de la suivante, pas tellement pour ce que j'ai fait mais à cause du graphisme de John.

Même si sa prose n'était pas aussi robuste ou inventive, une des choses que j'aimais le plus dans les éléments ajoutés à la saga de Conan par L. Sprague de Camp était sa volonté de mettre en place ce qu'il appelait une « cohérence interne » à la série. En d'autres termes, un personnage ou un événement tiré d'un texte d'Howard où Conan pourrait être âgé de 40, 50 ou même 60 ans pouvait surgir « pour la première fois » dans une histoire écrite par de Camp où le personnage avait la vingtaine. Ce fut par exemple de Camp, et non REH, qui fit de Thoth-Amon l'antagoniste principal des aventures de Conan.

Un autre personnage qui fit son apparition dans la saga d'origine écrite par REH était Thutmekri, l'aventurier stygien. L'infâme Thutmekri n'est connu en fait que dans un seul récit d'Howard, intitulé « Jewels of Gwahlur » [NDT: et non « the jewels »], même s'il y est dit que lui et Conan s'étaient déjà croisés une ou deux fois. C'est cette information qui me poussa à raconter leur première rencontre dans Conan the Barbarian n°28. Thutmekri est l'homologue du méprisable Richard Ballville, à la différence près que je ne laissai pas le Stygien mourir à la fin de l'histoire. Conan le laisse pour mort et Tuthmekri s'échappe pour revenir causer des ennuis au Cimmérien dans l'avenir (dans Conan the Barbarian n°108, qui ne paraîtrait pas avant la fin de la décennie). Nous établîmes donc les bases d'une longue inimitié, en préparation de leur future rencontre.

L'octavon De Albor devint le totalement noir Dalboor, magicien de Zambebwei. Son pays d'origine mérite quelques explications. Dans les contes d'Howard, Zembabwei (ou Zimbabwe) est le nom d'un royaume noir situé très au sud du Styx. Ce nom fut emprunté à un royaume africain historique dont l'existence dans la lointaine Antiquité est avérée. Peu de temps après la parution de Conan the Barbarian n°28, un état d'Afrique moderne décida d'adopter le même nom mais il n'y a pas de rapport véritable entre ce dernier et le toponyme howardien. Il n'y avait pas beaucoup de magie dans ce numéro et, comme j'aimais introduire un peu de sorcellerie dans les aventures de Conan, j'inventai chez les indigènes une petite idole en forme de gorille, leur Zemba qui, mystérieusement, se transforme en un gigantesque singe mangeur d'hommes doté de crocs énormes. Afin de lui donner un petit plus exotique, j'en fis un singe doré.

REH écrivit une description complète de la rencontre entre Zemba et De Albor mais c'était une lutte inégale dans la mesure où De Albor n'était même pas le héros de l'histoire ; le héros véritable, Bristol McGrath, achevait la créature d'un coup de pistolet. Contrairement à ce qu'on voit dans Les Aventuriers de l'arche perdue, ce n'est pas la façon dont un vrai héros faisait preuve d'héroïsme dans les pulps des années 30.

Non, ce qu'il fallait, c'était un combat fait de brutalité, de chocs, et John Buscema nous en donna à revendre. Dans les annales des rencontres entre l'homme et le singe, au niveau des comics, la seule fois où nous avons peut-être été témoins d'un événement aussi fort, ce fut dans Tarzan, dessiné par Joe Kubert, que DC Comics publiait à l'époque ou dans « La maison aux trois bandits », à l'occasion de Conan the Barbarian n°11.

Il y a du sang noir partout et il suinte également du corps blessé de Conan. En réalité, Conan parvient à tuer la bête en partie grâce au poison dont la lame de sa dague est imprégnée mais, étant donné que pendant le combat, il n'en a pas conscience, son héroïsme n'est en rien diminué.

À la fin, Conan s'échappe avec Helgi, la jeune esclave substitut de Constance dans notre version. Son plan est de lui ôter ses entraves et de la laisser partir... « au bout du compte ».

Je fus très satisfait de la conclusion de « La lune de Zambebwei ». Une des raisons était le vêtement lâche, affriolant et pas mal décolleté que John avait dessiné pour Helgi. Les lecteurs d'aujourd'hui n'y font probablement pas très attention mais je vous garantis que, lorsque j'envoyai Conan the Barbarian n°28 aux gens du Comics Code, je m'imaginai ceux-ci me renvoyant toutes les planches avec Helgi, assorties de consignes spécifiant qu'elle devrait être vêtue d'une manière ou d'une autre. Si cela s'était produit, nous n'aurions pas eu d'autre choix que d'obtempérer. Au début des années 70, aucun éditeur de comics n'était disposé à défier le Code pour une telle broutille.

Cette peinture de Brea (alias Manuel Breá Rodriguez, illustrateur espagnol) semble directement inspirée de la lutte avec le reptile qui ouvre cet épisode de Conan, mais au lieu d'être utilisée pour le Conan Comics pocket n°4 du 2e trim. 1978, elle le fût bizarrement pour Hallucinations n°10 (juin 1988). Inutile de préciser que, dans la grande tradition Arédit, elle n'a alors absolument aucun rapport avec les histoires publiées dans ce dernier magazine. . .

En Espagne, elle a illustré le vingtième et unième numéro du magazine d'horreur «Panico» (Editions Vilmar, mai 1977).

29 « Deux contre Turan »

Août 1973
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Un des grands héros de la diffusion dans le grand public de l'œuvre de Robert E. Howard est Glenn Lord qui fut, pendant trois décennies, l'agent littéraire de sa succession.

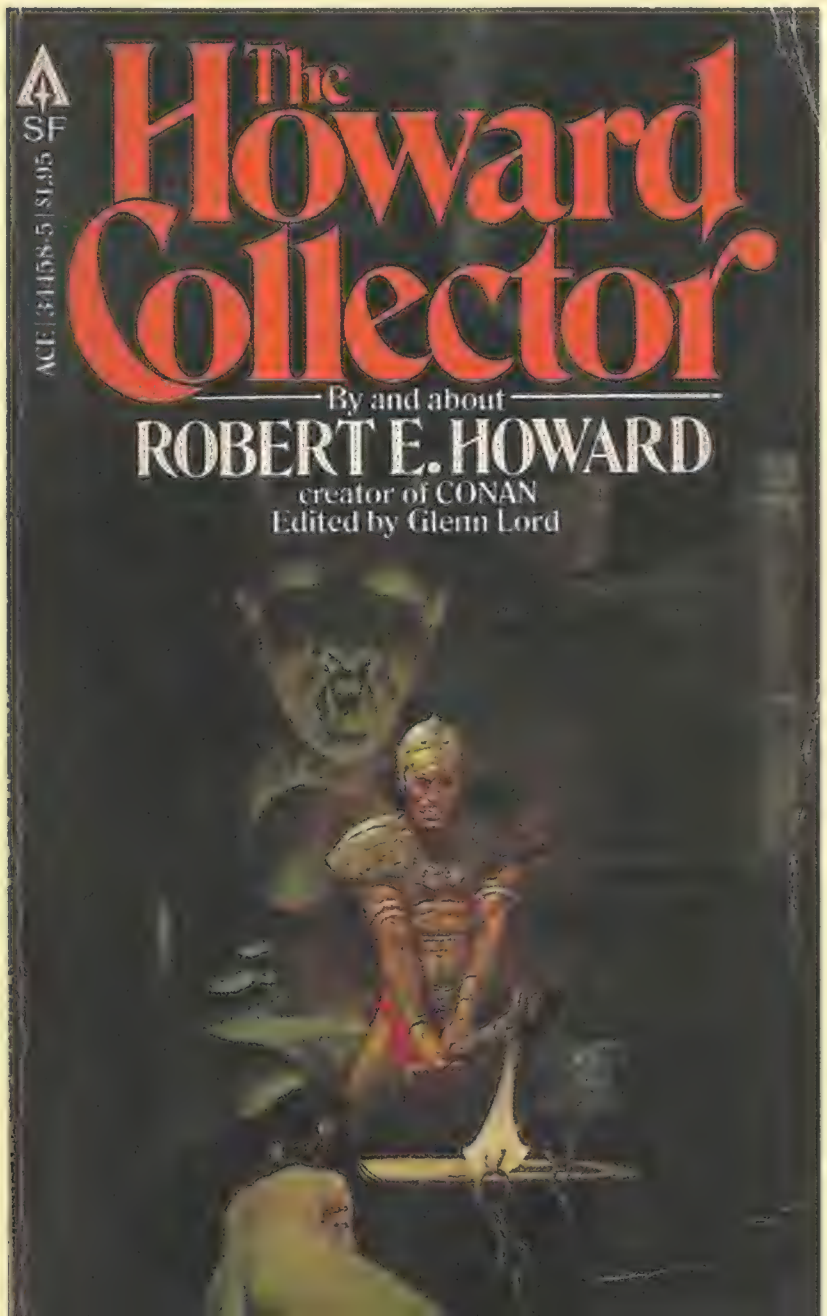
Glenn, un Texan comme REH, adorait les écrits de ce dernier et en 1957, il publia le premier recueil de ses poèmes, Always Comes Evening (« inéluctable est le soir »). Au milieu des années 60, L. Sprague de Camp décida de ne pas s'occuper de l'œuvre d'Howard, à l'exception des aventures de Conan qu'il complétait, et il suggéra à Glenn d'en devenir l'exécuteur testamentaire littéraire. Lord travailla inlassablement pendant des années à la diffusion de presque tout ce qui avait été écrit par REH.

En réalité, Glenn avait commencé cette activité avant même de devenir agent littéraire. Au début des années 60, il lança un petit magazine appelé The Howard Collector qui connut dix-huit numéros imprimés jusqu'à la fin de parution en 1973 (principalement parce qu'à cette époque, il existait davantage de magazines et de livres à grande diffusion auxquels il pouvait proposer les textes d'Howard).

Glenn publia pour commencer une histoire sans titre d'REH, qu'il appela « Two Against Tyre », dans le numéro du printemps 1970 de The Howard Collector, peu de temps avant que je l'approche avec l'offre de Marvel pour les droits d'adaptation de Conan.

Le héros de « Tyr » est un Gaulois aventurier et blond, Eithriall, qui entre dans cette antique ville portuaire phénicienne juste au moment de voir passer une procession quasi-hystérique en l'honneur du « dieu mort » Thammuz, procession dont il insulte les dévots, ce qui provoque une émeute. Poursuivi, Eithriall s'engouffre dans un logis au commandement d'un homme du nom d'Ormraxes le Mède. Hélas, Ormraxes (dont le vrai nom est Khumri) s'avère être un ennemi du roi de Tyr ; il est attaqué et traîné dans les cachots par les hommes du roi, tandis qu'Eithriall est laissé pour mort. Délivré par les amis de Khumri, Eithriall rend la politesse en sauvant son bienfaiteur. Il y a encore quelques fils à l'intrigue mais nous n'avons pas besoin ici de nous pencher dessus.

Avec la bénédiction de Glenn, je choisis cette histoire pour en faire le premier comic de Conan qui se déroulerait à Turan, un royaume de type Perse/Turkestan qui, dans la saga du Cimmérien, représente une menace grandissante pour les terres hyboriennes occidentales. D'un certain point de vue, Turan tient un peu la place des Sarrasins dans les contes des croisés d'Europe. Je fis d'Aghrapur la capitale de Tyr et le titre s'imposa : « Deux contre Tyr » se changea en « Deux contre Turan ».



Au lieu d'acclamer Tham muz, divinité de la réelle religion antique du Proche-Orient, les zélotes enthousiastes, dans ma version, crient « Le Tarim est vivant ! ». Cela fait le lien avec la Guerre du Tarim qui a pris fin quelques numéros auparavant par la mort tout à fait définitive du malheureux proclamé « le Tarim incarné ». Le but était de montrer que les religions perdurent même après la mort de leurs fondateurs. Conan sait de quoi il retourne mais ne réussit (comme Eithriall dans la première version) qu'à attirer sur lui l'ire de la foule.

John dessina une bonne bataille de rue, que cela ait été son idée ou la mienne de voir Conan plaquer au sol un cheval et son cavalier. Une fois de plus, l'encrage d'Ernie Chua/Chan ajouta de la puissance à l'action. (À ce stade, John faisait encore des crayonnés pleins pour chaque planche de Conan ; par la suite, il passerait à des esquisses plus basiques, laissant ainsi plus de dessin pour l'artiste chargé de l'encrage/la finition.)

Ormraxes, le sauveur de Conan, est natif de l'Iranistan, un autre royaume du type Turkestan à l'Âge hyborien d'Howard. Dans le comic, nous apprenons qu'il s'appelle en réalité... Eithriall. C'était juste une petite blague entre nous. J'aurais très bien pu garder Khumri comme vrai nom du personnage.

Parvenu à ce moment de l'intrigue, je dus m'éloigner un peu plus du texte d'REH parce qu'un simple sauvetage dans des cachots ne suffirait pas pour une histoire de Conan the Barbarian. Le chef des hommes qui viennent libérer le Cimmérien, quand les Turaniens ayant capturé Eithriall laissent pour mort ce dernier, porte une cagoule et ne tient pas à révéler son identité.

ment, Conan se moque comme d'une guigne de ce qui peut arriver à Turan, mais il s'y trouve pile à ce moment donc, si le pays est détruit, il y passe lui aussi. Conan est le genre de héros qui sauve le monde uniquement parce qu'il faut bien vivre quelque part.

(Au passage : les gens d'Hollywood, et ça inclut au moins un producteur italien, qui ont créé les films et les séries télévisées de Conan ont eu malheureusement tendance à réécrire cette facette de sa personnalité : en le rendant plus noble et parfois soucieux de sauver le monde ou de poursuivre sans relâche un ennemi particulier, ils lui ont retiré son souffle primaire, simple, et ils ont, ce faisant, bien appauvri la géniale création d'Howard.)

En tout cas, Eithriall est déjà détruit (sous ses deux aspects) au moment où les soldats turaniens font leur descente et la seule façon qu'à Conan de sauver sa peau est de s'engager dans l'armée turanienne. Mais en fait, bien sûr, c'était surtout ça, l'horizon de l'histoire car je savais que, dans le numéro d'après, on le retrouverait au service de Turan (quoique seul survivant de son petit groupe armé, comme ce serait souvent le cas) et Marvel expliquerait ainsi comment il était arrivé là.

Conan s'introduit dans le cachot et tue Khumri (!), l'ancien bourreau en chef mais, quand il ramène laborieusement le prisonnier devant l'homme à la cagoule, celui-ci se démasque vivement et nous voyons qu'il ressemble comme deux gouttes d'eau à Ormraxes. Je donnai au nom « Ormraxes » la définition suivante : « terme turanien archaïque synonyme de fantôme » et je fis de mon Eithriall un puissant sorcier qui a besoin de récupérer son « double spirituel » afin d'empêcher la diminution de moitié, permanente, de ses pouvoirs magiques. Mais pourquoi s'enquiquiner à répéter ce qui est apparent dans l'histoire elle-même ?

La chose importante est que je voulais de la vraie sorcellerie dans cette intrigue, ce fut ma façon d'en obtenir. À la fin, Conan doit détruire Eithriall (à la fois l'homme et son double astral) en un geste désespéré afin que le magicien ne puisse ravager tout le pays de Turan. Evidem-

Bien que « Deux contre Tyr » et son adaptation en comic « Deux contre Turan » soient deux contes relativement mineurs dans la tapisserie howardienne, on y trouve quelques touches particulières qui me font apprécier ce numéro.

Sur la planche titre, j'éprouvai du plaisir à écrire les cancans que s'échangent des femmes et un marchand rondelet au sujet de Conan, l'étranger costaud se tenant à l'entrée d'Aghrapur : vient-il de Vanaheim ou d'Aesgard (la version Marvel de l'Asgard d'REH, afin d'éviter toute confusion avec l'Asgard de Thor), voire de l'Hyperborée ? Toutes ces spéculations sont proches de la vérité mais, navré, vous ne revenez pas en finale ! Je mentionnai aussi l'habitude qu'avaient les Turaniens de « découper en tranches les diables étrangers pendant la Grande Guerre contre Kithai », une référence à un conflit du passé récent que j'inventai directement pour l'occasion. De telles notes, me dirent

Stan Lee PRESENTS: CONAN THE BARBARIAN™

ROY THOMAS, WRITER/EDITOR | JOHN BUSCEMA & ERNIE CHUA, ARTISTS | GLYNIS WEIN, COLORIST; JOHN COSTANZA, letterer | FREELY ADAPTED FROM THE STORY "TWO AGAINST TYRE" by ROBERT E. HOWARD, CREATOR OF CONAN

TWO AGAINST TURAN!

THERE IS NO LACK OF STRANGERS IN **AGHRAPUR,** WHERE PURPLE-SAILED GALLEYS BRING THE GLEAMING WEALTH OF TRADE-MINDED **NEIGHBOR-STATE** AND PLUNDERED **PROVINCE** ALIKE.

YET, EVEN IN TURAN'S COSMOPOLITAN CAPITAL, THE SIGHT OF A STERN-VISAGED, LONG-MANED **BARBARIAN** IS RIPE CAUSE FOR WHISPERED **COMMENT...**

HE'S A **VANIRMAN,** I TELL YOU! THEY EAT **INFANTS** RAW FOR THEIR **BONE MARROW,** YOU KNOW.

NAY... I **STILL** SAY HE'S A WANDERER FROM **AESGAARD!**

HUSH YOUR PRATTLE, YOU SILLY WOMEN!

IT'S PERFECTLY **OBVIOUS** THAT HE'S A **HYPER-BOREAN.**

I SAW ONE **LIKE** HIM ONCE-- AT A BAZAAR IN **AKIF!**

CONAN THE BARBARIAN is published by MARVEL COMICS GROUP. OFFICE OF PUBLICATION: 575 MADISON AVENUE, NEW YORK, N.Y. 10022. Published monthly. Copyright © 1973 by Marvel Comics Group, A Division of Cadence Industries Corporation. All rights reserved 575 Madison Avenue, New York, N.Y. 10022. Vol. 1, No. 29, August, 1973 issue. Price 20¢ per copy in the U.S. and Canada. Subscription rate $2.75 for 12 issues. Canada $3.25. Foreign $4.50. No similarity between any of the names, characters, persons, and/or institutions in this magazine with those of any living or dead person or institution is intended, and any such similarity which may exist is purely coincidental. Printed in the U.S.A

les lecteurs à l'époque (et depuis), donnaient de l'épaisseur à des personnages par ailleurs anonymes et qu'on voyait souvent débarquer dans une histoire juste le temps de se faire trucider ou au minimum assommer (et sauver, au demeurant) par Conan. De fait, lorsqu'Amir de Khawarizm se retrouve écrasé par son cheval, j'ai ajouté des légendes évoquant des prières qui seraient prononcées ce soir-là pour son âme, âme qui serait « remise entre les mains compatissantes du seul véritable Tarim », précisant à quel point « Amir aurait apprécié ».

J'écrivais ce type de texte en partie sous l'influence de Stan Lee mais également sous celle de mon ami dessinateur/scénariste Gil Kane qui parle souvent d'utiliser les didascalies pour intensifier l'image plutôt que de laisser l'action s'exprimer seule, sans commentaire. Parfois, je laissais des cases d'action parfaitement silencieuses, d'autres fois (c'était plus souvent le cas), je les « intensifiais ». Ce sont deux approches et une question de goût. Personne, quelle que soit la quantité de verbiage qu'on puisse mouliner sur les comics en tant que « medium visuel », personne ne peut affirmer de manière définitive que des séquences silencieuses ou à peine commentées sont intrinsèquement supérieures à celles qui contiennent pas mal de dialogues et/ou de didascalies. Pour ma part, c'est simple : les bandes dessinées ne sont pas un medium visuel mais l'union de mots et d'images. Quand il n'y a que des images, la plupart du temps, il est inutile de compter sur moi, pas seulement comme scénariste mais aussi comme lecteur. À chacun son style.

Gil, bien sûr, n'était pas un novice en matière de couvertures de Conan : il avait dessiné celles des numéros 12, 17, 18, 23 et 25 (je dirais même qu'il avait encré celle du n°23). Mais avec le n°27, il en était devenu concrètement le dessinateur habituel. En fait, en tant que rédacteur en chef de Marvel de 1972 à 1974, je demandai à Gil de réaliser les premières nombreuses dizaines de ce qui allait devenir, au fil des ans, des centaines de couvertures de comics Marvel, grâce à son sens de la dynamique. Pour John Buscema, la plupart du temps, il n'était pas dérangeant de ne pas avoir à dessiner les couvertures, même s'il était tout à fait efficace sur ce point lorsqu'on le sollicitait.

Toujours avec le n°27, Gil travailla pour la première fois en équipe avec Ernie Chan (Chua), l'encreur du moment sur Conan. Il en résulta un puissant alliage, à mon avis, grâce à la trame générale de Gil que vinrent compléter les nombreux contrastes noir et blanc et les petits détails de finition pour lesquels Ernie (comme ce serait le cas dans pas longtemps pour Alfredo Alcala) deviendrait célèbre. Sur la couverture du n°27, par exemple, notez toutes les moulures à la fenêtre derrière la tête du méchant. Au n°28, les détails d'Ernie au premier plan rendent le gorille doré et sa massue encore plus redoutables (il se peut qu'il ait aussi ajouté un effet de puissance aux bras de Conan). Ernie a également travaillé les murs sur la couverture du n°29 et rendu la scène aussi réaliste que frappante.

Le lecteur à l'œil d'aigle aura remarqué que, pour une fois, on ne trouve pas de personnage secondaire féminin dans l'histoire du n°29, juste ces sectatrices tarimiques à peine vêtues sur les premières planches. Cela ne m'empêcha pas de demander à Gil de dessiner sur la couverture une belle jeune femme mal attifée. D'ici peu, j'irais même jusqu'à donner un nom à cette jeune femme aux traits changeants qui apparaît sur une couverture de Conan mais pas à l'intérieur. Je les/l'appellerais du nom évocateur de « Miraaj ».

Mais bon, Conan était désormais dans l'armée, plus exactement l'armée turanienne officiellement commandée par son ennemi juré le prince Yezdigerd qui pouvait se trouver à l'autre bout de la mer de Vilayet ou bien apparaître à Aghrapur le lendemain. Nous verrons dans les numéros suivants comment les choses évoluent.

Comme sur beaucoup de couvertures Marvel, ou comme ici sur des cases particulières, John Romita (nommé directeur artistique cette même année 1973) redessinait, comme sur cet épisode, les visages des personnages principaux pour donner une uniformité à la production de l'époque.

On distingue sur ces exemples, à gauche, la gouache blanche sur l'encrage d'Ernie Chua. Les visages étaient partiellement retouchés ou complètement redessinés selon la case. Cette méthode (aléatoire, car bien d'autres cases n'étaient pas retouchées) perdura de nombreuses années.

30 « La main de Nergal »

Septembre 1973
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Quand j'avais approché Glenn Lord fin 1969 ou début 1970 avec une proposition qui permettrait à Marvel de publier un comic consacré à Conan, on m'avait autorisé à offrir de l'argent (même si c'était une maigre pitance) uniquement pour le personnage de Conan et son décor d'ensemble, l'Âge hyborien.

Le contrat d'origine ne nous donnait pas le droit d'adapter la moindre histoire de Conan écrite par Robert E. Howard, en fait, mais au bout de quelques numéros, Glenn et moi passâmes notre propre accord privé (par le truchement d'un échange épistolaire), d'abord pour que je puisse adapter des textes comme « La tour de l'éléphant », ensuite pour transposer de la prose ou de la poésie d'REH en points de départ d'intrigues, à commencer par « Le crépuscule du sinistre dieu gris », ensuite le poème intitulé « L'heure de Zukala ».

Au même moment, l'écrivain de fantastique L. Sprague de Camp créait des aventures de Conan totalement inédites et autorisées qui accompagneraient les contes d'REH sans Conan, contes qu'il avait changés en exploits du Cimmérien. La plus grande partie de ces nouveautés fut rédigée avec un collègue plus jeune, Lin Carter, qui avait auparavant sorti une série de romans basés sur un héros à mi-chemin entre Robert E. Howard et Edgar Rice Burroughs, nommé Thongor de Lémurie ; ce dernier faillit être publié par Marvel à la place de Conan.

Ces histoires inventées par de Camp et Carter étaient souvent tout à fait correctes, quoique jamais aussi bonnes, du point de vue qui nous intéresse, que la production d'Howard. C'était, semble-t-il, l'opinion dominante chez les lecteurs et je la partageais.

Pour autant, cela ne m'enthousiasmait pas de savoir que, tôt ou tard, je serais obligé de couvrir une période particulière ou un incident spécifique de la biographie de Conan qui viendrait coïncider avec une histoire de de Camp et Carter, ce qui signifierait pour moi écrire quelque chose de nouveau parce que Marvel n'avait pas le droit d'adapter leurs textes. On m'a parfois accusé de paresse vis-à-vis de ça (encore que, maintenant que j'étais rédacteur en chef de Marvel, il eût été difficile de me reprocher de me ménager un peu de temps pour mes obligations éditoriales) mais la vérité est que je ne pensais pas possible que quiconque, que ce fût Marvel ou la succession Howard, eût à gagner à se retrouver devant deux versions contradictoires d'événements disponibles à la lecture au même instant. La version de Camp/Carter, qui était de la prose à la manière des originaux d'REH, aurait peut-être l'avantage en termes d'« authenticité » mais ces nouvelles histoires ne sont en fait pas plus du Conan « authentique » que les comics, les films de Schwarzenegger ou ce que l'on veut mais je me dis que ce serait préférable s'il n'y avait aucun conflit de chronologie.

Je voulais donc adapter les histoires de de Camp et Carter pour Conan the Barbarian. J'ai oublié comment au juste je m'y suis pris pour que les juristes de Marvel potassent un peu ce projet (peut-être que ma fonction de rédacteur en chef a joué) mais, assez vite, de Camp et Carter furent contactés et acquiescèrent prudemment.

En fait, Lin Carter commença par m'écrire une lettre insultante dans laquelle il m'accusait de chercher à obtenir les droits de Conan derrière leurs dos, à lui et de Camp, en 1969-70, au lieu de les solliciter. Je lui répondis avec beaucoup de chaleur : bien loin d'agir dans le dos de quiconque, j'avais consulté Glenn Lord, mentionné dans les introductions de de Camp aux romans de poche conaniens comme « agent littéraire de la succession Robert E. Howard » et dont l'adresse allait jusqu'à figurer dans les volumes ! En gros, j'avais choisi celui que m'aurait conseillé d'aller voir n'importe quelle personne sensée. Pour tout dire, même en 1973, ça n'intéressait pas trop Marvel d'obtenir les droits des textes de de Camp et Carter ; il n'y avait que moi que ça intéressait et, conforté par les ventes en hausse du magazine, j'avais convaincu Stan Lee de me laisser m'intéresser à leur production si celle-ci pouvait être obtenue à peu de frais.

Heureusement, Lin rétropédala après cette lettre (Nous nous sommes toujours bien entendus par la suite, chaque fois que nous nous sommes croisés, et ça m'a vraiment fait de la peine de le voir mourir si jeune du cancer). Lin souscrivit rapidement à l'accord ; il aimait l'idée de voir ses histoires adaptées en comics. De Camp approuva aussi ou, du moins sembla le faire mais ça, c'est une histoire qui sera racontée dans le chapitre suivant.

On notera avec intérêt que, malgré cela, le premier de ces textes conaniens non écrits par REH qui allait s'insérer chronologiquement dans le comic ne fut pas du tout de de Camp et Carter mais d'Howard et Carter.

Peu de temps avant sa mort en 1936, REH commença une histoire qu'il laissa dans un état très incomplet au bout de quelques pages seulement. Pour une raison que j'ignore (je ne pense pas l'avoir jamais demandée), elle fut terminée par Lin Carter seul. Pas de de Camp, cette fois.

Avec l'accord écrit de Lin, John Buscema et moi nous lançâmes dans l'adaptation de « La main de Nergal », un nom probablement donné par Carter. Ce n'était peut-être pas une histoire exceptionnelle mais je l'aimais bien ; plus, en fait, que certaines écrites par de Camp et Carter.

Elle commence par une scène de combat : un groupe de soldats turaniens, parmi lesquels l'enrôlé de fraîche date Conan, affronte les forces d'un seigneur rebelle. Alors qu'ils sont en train de gagner, les Turaniens se font soudainement attaquer par une horde de chauves-souris géantes que les épées traversent sans causer de blessures et dont les serres peuvent déchiqueter la chair humaine.

Afin de mieux faire passer cet effet sur les planches, j'obtins la permission d'avoir les chauves-souris en monochromie c'est-à-dire, en l'occurrence, avec un cache bleu (plutôt que le cache noir utilisé le reste du temps), ce qui leur donnait une apparence fantomatique. En plus de coûter pas mal d'argent que Marvel répugnait à dépenser à cette époque, des procédés de ce type contrariaient toujours les responsables de fabrication, de même que ceux qui étaient chargés de la revente des droits à l'international. L'argument invariablement avancé était que la monochromie se faisant sur un cache séparé, il était facile de perdre celui-ci et, dans ce cas, il resterait juste un espace vide à la place du dessin.

Ce n'est pas faux mais on pouvait en dire autant de chaque cache d'un comic en polychromie ; si l'un d'eux était égaré les imprimeurs étrangers se retrouveraient d'un seul coup sans les rouges ou les jaunes, etc.

Les ergoteurs répliquèrent alors qu'au moins, on ne pouvait pas ne pas avoir ces caches, tandis qu'on n'avait pas besoin de celui-là (le bleu) mais j'insistai et eus gain de cause. Cela conféra une dimension supplémentaire à cette bataille entre hommes et chauves-souris qui surprit nos lecteurs peu habitués à voir de tels effets dans les comics de Marvel. Sur la planche 6, le coup d'épée de Conan et l'espèce de vapeur émise par une chauve-souris en train de disparaître furent faits en noir afin de mieux les faire ressortir.

Comme j'avais eu le dernier mot dans cette discussion, je poursuivis un peu sur ma lancée car, au moment fort de l'histoire, je ne souhaitais pas juste un élément monochromatique (en bleu) mais un second (en rouge) pour le règlement de comptes entre les dieux Nergal et Tammuz. Il est clair que, sur ce coup-là, les lecteurs en eurent pour leur argent. Heureusement, nous étions arrivés à la phase où, avec Buscema au dessin, les ventes de Conan the Barbarian se mirent à augmenter, ce qui me permit d'obtenir un peu plus facilement ce que je désirais.

La preuve en est que ce même numéro contenait une pub pour Savage Tales n°2 (deux bonnes années après le n°1) insistant bien sur le fait que désormais, c'était un magazine entièrement consacré à l'œuvre d'REH et qui mettait en vedette à la fois Conan et Kull. (Les lecteurs pouvaient supposer que, vu le Conan de Barry Smith dans la pub, la production de ce dernier serait présente dans Savage Tales et ce fut le cas : c'est dans ces pages que parut « Les clous rouges », première partie de notre adaptation. Oui, les choses se présentaient plutôt pas mal pour notre ami le Cimmérien, chez Le Grand Marvel !)

Une fois encore ce fut Gil Kane, plutôt que John Buscema, qui s'occupa de dessiner la couverture, avec le pinceau d'Ernie Chan pour contribuer à l'harmonisation des deux styles. Sur la couverture aussi, l'énorme chauve-souris fut traitée en monochromie, dans ce cas précis en violet (qui est en fait constitué de deux couleurs, le rouge et le bleu). C'était un dessin très dynamique et, pour rester à son niveau, je dus trouver un meilleur titre que « La main de Nergal » ; à la place, j'écrivis « Les bêtes démoniaques de Nergal ! »

Il faut bien donner envie au client d'entrer dans la boutique avant de tester la marchandise.

Même sans penser spécialement à l'intrigue de base et à l'utilisation créative de la couleur, il y a des choses intéressantes dans ce numéro, par exemple la planche 9 décomposée en huit cases avec une bonne narration, lorsque Conan avance en titubant au milieu des squelettes et des marais jusqu'à ce qu'il découvre le corps inconscient de la belle Hildico.

Cela dit, on compte peut-être un élément de l'histoire, élément ajouté par Lin si ma mémoire ne me fait pas défaut, qui ne s'imbrique pas tout à fait dans la mythologie de Conan telle qu'elle fut créée par REH. Hildico est envoyée par son maître mystique spécifiquement pour trouver Conan ; oui, elle a même son nom. En règle générale, dans les textes d'REH, quand le Cimmérien s'implique avec quelqu'un, c'est seulement de manière accidentelle ou, au maximum, à la suite d'un coup mystérieux du destin. Cette notion d'« accomplissement de prophétie » est l'un des points faibles de pas mal d'intrigues d'heroic fantasy. Chaque fois que je lis sur une couverture de roman qu'Untel agit à cause d'une ancienne prophétie, j'ai tendance à faire « non » de la tête. Je me rappelle à quel point je n'aimai pas ce cliché lorsque, par la suite, dans le film des années 80 Krull, un jeune assistant de studio m'ait assuré posséder « un scénario génial ». Ni moi ni beaucoup d'autres n'y trouvâmes ne fût-ce qu'une once de compétence, sans même de parler de « génie ». Mais bon, tous les goûts sont dans la nature.

Malgré tout, « Nergal » n'était pas une mauvaise histoire, même si ça semble un peu bizarre, après avoir cherché Conan, que ce soit Hildico qui jette impétueusement l'Amulette de Tammuz à la face du satrape allumé, lui faisant de la sorte lâcher la Main de Nergal.
Peut-être qu'après tout, Conan n'était pas aussi indispensable que ça.

Dessinateur et illustrateur espagnol qui réalise dès 1950 des dessins humoristiques pour le magazine El Coyote, ainsi que des histoires de guerre pour la mythique collection Hazañas Bélicas. Par la suite, il s'essaie à tous les genres (super-héros, aventures, science-fiction…) pour de nombreux éditeurs. Au tournant des années 60, il se spécialise dans l'illustration, en peignant notamment des couvertures romantiques pour IMDE, ainsi que de western et d'horreur en agences.

Cette illustration a d'abord été utilisée pour la revue Escorpion n°8 (Vilmar - juillet 1974) qui publiait de courts récits horrifiques (et a même été reprise au n°60 de septembre 1981). Elle intègre la galaxie howardienne lorsqu'Arédit la choisit comme couverture du comics pocket « Conan » n°5 (Les créatures de Nergal, juillet 1978). Une analyse plus poussée de celle-ci nous apprend que sa composition a été soigneusement pensée comme un mash-up en hommage à l'indépassable maître Frank Frazetta.

Le lecteur averti reconnaîtra donc :

- Le héros, bien évidemment inspiré du premier livre publié par Lancer Books en 1966 « Conan the Adventurer » ;

- La colonne, tirée de la couverture pour Eerie n°23 (1968) ;

- Les escaliers et le crâne, semblables à ceux de Creepy n°17 (1967) ;

- La coupe et la fumée, recopiées de « Conan the Avenger » (1968) ;

- Les restes d'un squelette, similaires à ceux aperçus dans « Conan the Usurper » (1967).

Rien de répréhensible à cela : notre Jean Frisano fit de même pour la splendide couverture de la septième aventure de Conan chez Lug (La forteresse de Xapur, avril 1978). Ainsi, le serpent est tout droit recopié de « Conan the Usurper » et la colonne d'Eerie n°23 précités.

Tiens, pendant qu'on y est : d'avoir écrit le paragraphe précédent me remet en mémoire une vraie boulette que je fis en écrivant cette histoire, sur la planche 16. Au moment où Hildico se baisse pour ramasser l'Amulette de Tammuz, je parle de cet objet, dans la didascalie, comme étant la Main de Nergal. Et ce fut publié comme ça.

N'est-ce pas excellent de pouvoir rectifier ses erreurs, même des dizaines d'années après les avoir commises ?

Après cela, j'étais fin prêt pour adapter ma première histoire de de Camp et Carter, « The Thing in the Crypt » (« La chose dans la crypte »), pour Conan the Barbarian n°31.

Alors pourquoi l'aventure du numéro suivant s'intitule-t-elle « L'ombre dans la tombe » ?

MAY #30, SEPT

La couverture réalisée par Gil Kane et Ernie Chua. Le premier document propose le dessin original avec uniquement les personnages humains et le décor à l'encre de chine sur une planche classique. Le film transparent avec la créature est apposé pour le repérage. L'illustration de la créature est en fait encrée à part sur du Vellum (une sorte de papier calque très fin qui vieillit mal) qui permettait un encrage différent des planches bristol utilisées à cette époque.

31 « L'ombre dans la tombe »

Octobre 1973
Scénario : Roy Thomas Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

En 1973, alors que j'étais rédacteur en chef de Marvel, je demandai à un de nos juristes de travailler sur un accord avec les écrivains L. Sprague de Camp et Lin Carter (et aussi Björn Nyberg, un homme d'affaires scandinave qui avait co-écrit une ou deux histoires de Conan, de son côté) afin de pouvoir adapter sous forme de comics leurs récits conaniens, comme nous le faisions pour les textes de Robert E. Howard. Il n'y eut pas de problème avec Carter et ainsi, Conan the Barbarian n°30 présenta « La main de Nergal », une histoire que Carter avait complétée en se basant sur un fragment écrit par REH.

Simultanément, je me lançai sur deux récits de de Camp et Carter. L'un, « The City of Skulls » (« La cité des crânes ») devait être illustré par Neal Adams. Comment cette aventure devint « The Curse of the Golden Skull » (« La malédiction du crâne d'or ») sera expliqué dans le chapitre consacré à ce numéro spécifique.

L'autre récit était « The Thing in the Crypt » (« La chose dans la crypte »). Je l'envoyai à John Buscema, notre dessinateur habituel.

« La chose dans la crypte » est une histoire curieuse. J'ai entendu des rumeurs selon lesquelles (cela concernerait aussi une ou deux autres histoires écrites par de Camp et Carter) elle aurait d'abord vu le jour sous la forme d'une aventure mettant en scène le héros mi-howardien, mi-burroughsien créé par Lin, Thongor de Lémurie, et que, lorsque de Camp demanda à Carter de se joindre à lui, les deux en auraient fait une aventure de Conan. Je n'ai aucun moyen de vérifier si cela est exact et c'est d'ailleurs sans grande importance. Après tout, même la première apparition du Cimmérien sous la plume d'REH avait d'abord été un projet concernant Kull, n'est-ce pas ?

« La chose dans la crypte » n'était pas une histoire follement originale après les effets spéciaux vus dans des films comme The Seventh Voyage of Sinbad (« Le Septième Voyage de Sinbad ») et Jason and the Argonauts (« Jason et les Argonautes ») ; dans ce dernier, le héros luttait contre des squelettes vivants et manieurs d'épées mais, en tant que brève séquence nocturne dans la vie de Conan, elle conserva toute son efficacité. Par ailleurs, cette intrigue fut habilement ciselée pour devenir la plus ancienne histoire en prose dans la chronologie de Conan écrite avant la déferlante de romans de poche Conan (publiés chez Tor) aux Etats-Unis, au cours des années 80, car elle se déroule au moment où notre barbare fuit les Hyperboréens, des prisons à esclaves desquelles il s'échappe alors qu'il est encore adolescent, c'est-à-dire avant même les événements relatés dans « La tour de l'éléphant ».

Puisque nous ne détenions pas les droits sur les textes de de Camp et Carter dans les débuts de Conan the Barbarian, j'avais travaillé ces mêmes événements d'une manière différente dans le n°3 en adaptant « The Grey God Passes » (« Le crépuscule du dieu gris »), écrit par REH. En d'autres termes, j'aurais à la fois le n°3 avec « Le crépuscule du sinistre dieu gris » et « La chose dans la crypte » comme segment officiel de la chronologie de Conan en mode comics, même si de Camp et Carter n'étaient pas du tout disposés à faire entrer mes « simples » scénarios de bandes dessinées dans le saint canon de leur littérature véritable ! (Mais, comme je l'ai déjà dit, je pensais à l'époque et je continue de penser que les comics de Marvel ne sont ni plus ni moins « authentiques » que la production de de Camp, de Carter ou de qui que ce soit. Le seul vrai Conan est celui de Robert E. Howard et de personne d'autre.)

Cependant, nous en étions désormais arrivés à Conan n°31, par conséquent la seule façon de raconter « La chose dans la crypte » était sous la forme d'un retour en arrière enchâssé dans une autre histoire. Et je savais exactement comment faire.

Je démarrai l'intrigue avec Conan et ses camarades soldats turaniens attaqués par des sauvages des collines qui les forcent à battre en retraite vers une grotte. Une fois tapis à l'intérieur, un Turanien fait négligemment une remarque à propos d'une « épée magique », ce qui plonge Conan dans le souvenir des événements survenus au cours de l'histoire écrite par de Camp et Carter. Si aucune magie n'émanait de l'épée que le jeune Cimmérien avait héritée de la dépouille momifiée contre laquelle il avait combattu ce jour-là, du moins l'avait-il obtenue dans des circonstances curieuses ; le fait même de s'emparer de l'arme avait semblé réveiller la momie.

John avait dessiné les quatre premières pages lorsqu'il y eut un accroc au plan. De Camp décréta, pour des raisons qui ne me semblent pas claires aujourd'hui et qui ne le furent pas davantage à l'époque, qu'il avait encore quelques réticences devant la perspective de nous voir

adapter ses histoires et, tant que cette question ne serait pas réglée, il ne serait pas en mesure de nous accorder son accord officiel.

La seule chose à faire était de créer un retour en arrière portant sur un épisode différent et une autre épée magique. Pour être franc, à ce stade je faillis renoncer à l'idée d'utiliser les histoires de de Camp et me retrouvai à deux doigts d'écrire une intrigue qui viendrait tout simplement remplacer « La chose dans la crypte » dans la chronologie des comics.

Pour le dire autrement, je fis en sorte que l'histoire se place pile pendant la période où Conan, par ailleurs, vivait des événements dans la version de Camp/Carter.

Bon, pas tout à fait : au lieu d'avoir Conan qui s'enfuit directement des parcs d'esclaves des Hyperboréens, comme dans Conan n°3, ma nouvelle intrigue se déroulait un peu plus tôt, quand c'était encore un jeunot pas dégrossi au beau milieu des sempiternels conflits frontaliers entre les Aesirs et les Vanirs, généralement du côté des premiers. De cette manière, je n'étais pas obligé de faire entrer l'histoire entre son évasion et les événements qui surviennent dans « Le crépuscule du sinistre dieu gris ». Afin de souligner ce point, je demandai à John de dessiner le jeune Cimmérien avec son célèbre casque à cornes, celui avec les cornes sur le devant, qu'il avait porté dans les six premiers numéros.

Le combat contre l'ours fut facile ; en fait, dans mon esprit, c'était un peu le même combat qui avait précédé la planche titre de Conan n°2 sur laquelle le héros est montré se penchant sur le cadavre d'un gros ours brun, juste avant que l'éditeur Martin Goodman insiste pour que l'ours soit remplacé par un des hommes-singes de Brutheim.

Mais qu'est-ce que Conan allait bien pouvoir trouver dans ma caverne qui serait plus original, plus intelligent qu'une simple momie réanimée ?

Je me creusais la cervelle lorsque mon épouse à l'époque, Jean, suggéra : « Pourquoi est-ce que tu ne le ferais pas se battre contre son ombre ? »

ET SCHLAA !! On y était ! Je parierais que ce n'était pas une idée totalement originale et qu'il existait déjà quelque part une autre histoire, ou peut-être tout un tas d'histoires, avec un héros en lutte contre son ombre. Cela dit, je n'avais pas trop l'habitude de ces ficelles, ce qui voulait dire qu'on les avait moins utilisées que les squelettes animés. Ce fut ainsi la naissance de « L'ombre dans la tombe ».

Je forgeai aussi mon épée magique un peu différemment de ce qu'avaient fait de Camp et Carter, avec une main (squelettique, il est vrai) agrippant le fourreau dans lequel repose l'arme. Pardon, vous n'auriez pas vu mon Excalibur ? (De plus, je m'étais servi de quelque chose de semblable, deux ans plus tôt, pour l'origine du Black Knight / Chevalier noir moderne.)

Mais ça n'avait pas d'importance. Ce qui comptait, c'était qu'au moment où Conan tend la main vers l'épée dont la poignée se termine par une tête de mort, lui et l'objet en question projettent sur le mur des « ombres longues et noires ». Soudain, Conan réalise qu'il n'est pas seul. Il se retourne et je dois reconnaître que, même moi, j'ai eu un frisson devant les crayonnés de John montrant Conan face à sa gigantesque ombre armée dans une pose totalement différente de la sienne !

Le combat lui-même est bref et concis et se termine en fait un peu comme celui dans « La chose dans la crypte », c'est-à-dire par le feu. L'élément igné consume le squelette/momie et l'ombre vivante à cause de sa lumière. Quand il n'y a que lumière, il n'y a pas d'ombre. Conan s'échappe mais balance l'épée dans l'ouverture béante, se disant qu'elle est plus maudite que magique.

Retour au présent, dans cette grotte surveillée de l'extérieur par une armée de ruraux des collines assoiffés de sang. Conan se demande si sa vie n'aurait pas été plus heureuse s'il avait gardé l'épée magique. Ensuite, il combat le champion des collines, qui n'est pas sans faire penser à Goliath, et le tue. A la fin de l'histoire, bien que Conan ne le voie pas, nous, nous apercevons le crâne émergeant du poing du géant mort. Tel fut le destin de cette arme que Conan rejeta et qui, certes, n'a pas sauvé l'homme des collines.

J'étais assez fier de cette conclusion parce qu'elle soulignait quelque chose que Conan et moi, je pense, avons en commun : nous détestons les histoires d'épées magiques. (Bon, j'ai fait une exception partielle dans le cas d'Elric de Melniboné mais, par principe, je reste défavorable aux épées magiques.)

L'anecdote est que, peu de temps après, notre juriste et de Camp réglèrent ce qui restait d'ultimes difficultés dans le contrat et j'eus dès lors le droit d'adapter « La chose dans la crypte » quand ça me chanterait. C'est ce que je fis plusieurs années plus tard, à nouveau sous la forme d'un retour en arrière ; je me retrouvai avec le casse-tête consistant à intégrer « La chose dans la crypte » et « L'ombre dans la tombe » dans le même univers conanien. Tant bien que mal, j'y parvins quand même.

« La chose dans la crypte », bien sûr, inspira également, près d'une dizaine d'années plus tard, une scène subtile du film de John Milius Conan the Barbarian / Conan le Barbare, sorti au début des années 80. Conan, poursuivi par une meute de loups, se réfugie dans une grotte où il tire une épée des genoux d'un squelette géant en armure. Pendant un instant, Milius berne le public en lui faisant croire que le tas d'os va reprendre vie et que Conan le Schwarzénéggérien va devoir affronter le squelette mais celui-ci s'effondre, c'est tout. Un petit plus intelligent, chose assez rare dans ce film, à mon (pas si) humble avis.

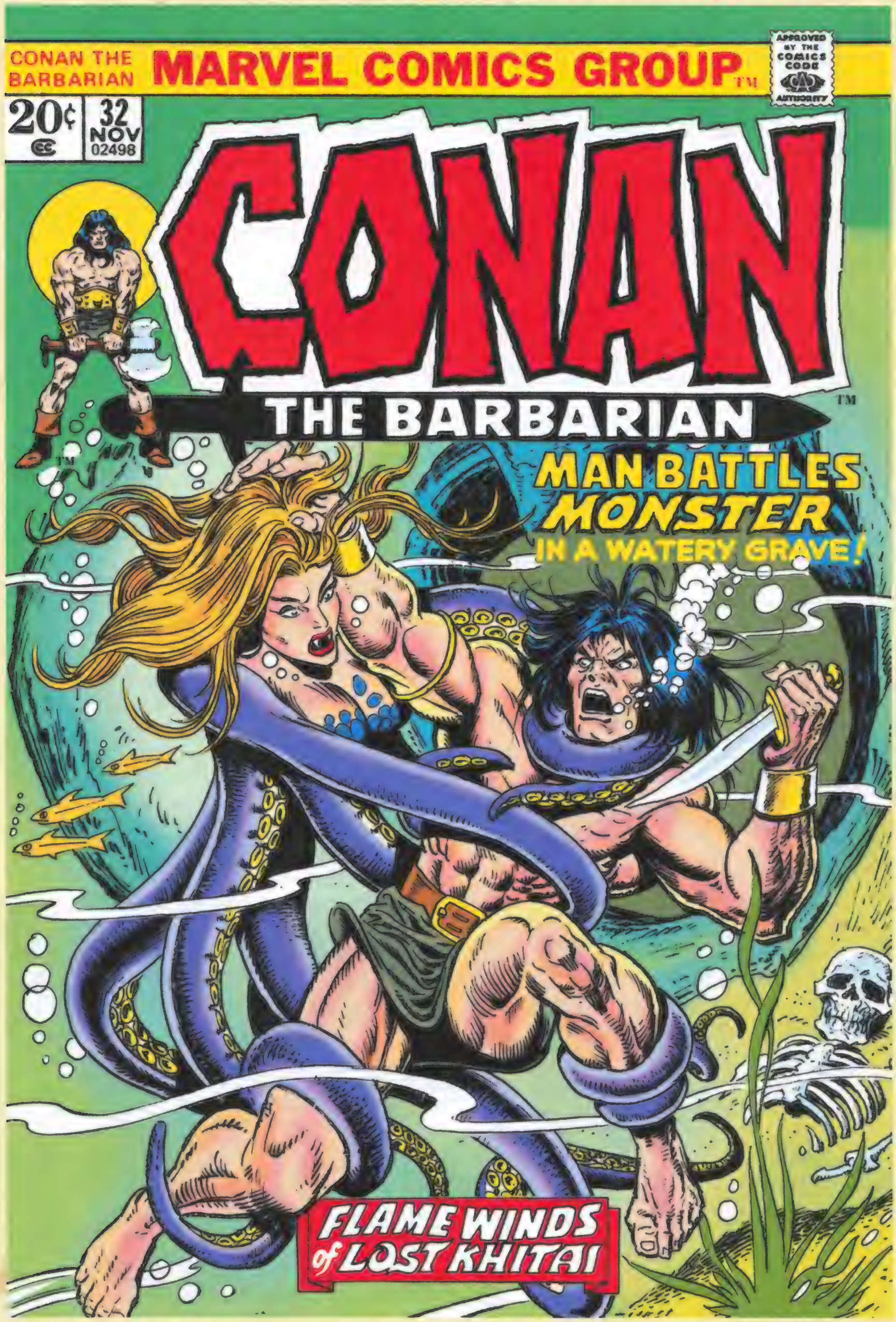
Le plus beau, c'est que mon co-scénariste Gerry Conway et moi écrivîmes une scène exactement similaire dans laquelle Conan se bat contre sa propre ombre dans un lieu ressemblant à une crypte, à l'occasion de notre toute première ébauche du film qui deviendrait au bout du compte Conan the Destroyer / Conan le Destructeur. Mais le producteur Dino De Laurentiis nous demanda de l'enlever, en plus de presque tout ce qu'il y avait de bon dans ce brouillon du script. (Pour une adaptation en bandes dessinées de ce premier essai, voir le roman graphique Conan and the Horn of Azoth publié chez Marvel.)

En ce qui concerne la couverture de Conan n°31 : ce ne fut pas un des plus beaux efforts de Gil Kane, mais elle tint la route. Je n'en suis pas certain mais je pense qu'elle fut encrée par John Romita (NDT : en effet). La décision de doter l'ombre mortelle d'une paire d'yeux obliques et maléfiques (contrairement à son apparence à l'intérieur du comic) fut prise soit par Gil, soit par John, soit par moi. Stan Lee, l'éditeur, nous aurait probablement demandé d'ajouter des yeux, de toute façon, puisqu'elle semblait un peu moins menaçante sans eux. Nous pouvions faire passer une ombre pleine dans l'histoire mais la couverture devait attirer des gens pas encore déterminés à acheter le magazine.

Merci, Jeanie ! Même au bout de presque cinquante ans et un second mariage pour nous deux, je continue de penser que ton ombre vivante fut une excellente idée.

Concept Art par Ron Cobb pour le film de 1982 et à droite la scéne filmée par John Milius.

32 « Les vents de flammes de Khitaï la perdue »



Novembre 1973 (adaptation d'une histoire de Norvell Page)
Scénario : Roy Thomas Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Conan the Barbarian n°32 présenta la première partie d'une histoire qui en compterait trois. La genèse de ce numéro fut intéressante.

Depuis le n°3, j'adaptais des textes de Robert E. Howard, sans Conan, pour en faire des histoires mettant en scène le redoutable Cimmérien.

Rapidement, j'avais invité le célèbre écrivain britannique de fantastique Michael Moorcock à écrire l'intrigue de base d'une rencontre entre Conan et son propre héros d'heroic fantasy, Elric de Melniboné.

À peu près à la même époque, j'avais prié l'écrivain américain de fantastique John Jakes d'écrire lui aussi une histoire pour un numéro. « Les vents de flammes de Khitaï la perdue », néanmoins, devait être ma première tentative d'adaptation d'un vénérable récit fantastique non écrit par REH, au protagoniste radicalement autre, en une histoire mettant en scène Conan.

Comme l'avait fait remarquer un jour L. Sprague de Camp, quand Howard mourut en 1936, il laissa un vide dans Weird Tales, le magazine qui avait vu paraître les premières aventures de Conan, car il était le seul à y écrire de tels exploits de son barbare hâlé. Plusieurs s'y essayèrent. Norvell W. Page ne fut pas tout à fait un des premiers mais il fut l'un des plus remarquables.

Page avait écrit pas mal de pulps dont le héros était The Spider, un personnage qui, plus tard, exercerait une influence au bas mot sur le nom d'un certain monte-en-l'air chez Marvel Comics que vous et moi connaissons bien.

En 1939, il écrivit une longue nouvelle parodiant Conan, intitulée Flame Winds, pour Unknown, un des différents magazines publiant dans le même créneau que Weird Tales. Les mordus d'histoire et les érudits connaissent la légende du prêtre Jean (anglais Prester John), le mythique souverain oriental dont la (fausse) lettre diffusée en Europe marqua beaucoup les esprits au moment des croisades, au 12è siècle. Pour des raisons inconnues, Page décida de donner à son héros le nom (si ce n'est les caractéristiques exactes) du prêtre Jean et de situer ses aventures dans ce même Moyen Âge.

Cela dit, le mot « prêtre » est évidemment dérivé du grec « presbyteros » qui veut dire « doyen », « ancien », au sens de doyen religieux. Un héros d'heroic fantasy ayant peu de chances de correspondre à ce profil, Page tira l'anglais « Prester » d'une version du même terme signifiant « ouragan », ce qui faisait clairement de ce prêtre Jean un homme d'action. (Page appelle également son héros « Wan Tengri » bien que j'aie oublié pourquoi exactement.)

Norvell W. Page

Comme l'a écrit de Camp, le héros de Page est « un héros d'une stature gigantesque, ancien gladiateur, en théorie chrétien, à la généalogie hybride dans l'Alexandrie du premier siècle. Il se rend à la cité de Turgohl (en Asie centrale) gouvernée par des magiciens maléfiques. Jean tue quelques personnes, se lie d'amitié avec un petit voleur aux allures de marmouset, Bourtaï, se fait capturer puis combat dans l'arène, défait le magicien mais voit tomber à l'eau, par la ruse d'une femme, sa souveraineté sur la ville et doit s'enfuir. »

Quand je lus pour la première fois la note de lecture rédigée par de Camp à propos de ce récit de pulp, je fus intrigué. Soit avant, soit après l'avoir lue, je me procurai un exemplaire de Flame Winds / Les vents de flamme), dont le texte intégral avait été réimprimé en format poche (même si le volume était un peu mince), au cours de l'année 1967 (NDT : ou en 1969 ?), à une époque où absolument tout ce qui ressemblait de près ou de loin aux univers d'Edgar Rice Burroughs et/ou de Robert E. Howard se retrouvait entre deux couvertures.

Norvell W. Page était un gars comme je les aime car, directement dans le poche, on trouvait une introduction qu'il avait lui-même écrite et qui expliquait comment il avait dérivé le nom « Prester » du mot « ouragan ». Il affirme carrément qu'au début du premier siècle exista réellement un gladiateur en Alexandrie, Egypte, du nom de Prester John, qui avait l'habitude d'affronter trois lions à la fois ou alors quatre autres gladiateurs. Où Page avait appris cela, il ne le dit pas mais j'eus l'impression qu'il ne l'avait pas totalement inventé.

Je lus l'histoire, la trouvai plutôt pas mal et, au nom de Marvel, conclut un accord peu coûteux avec le détenteur des droits (l'éditeur et non feu l'écrivain) dans le but de transformer Flame Winds / « Les vents de flamme » en une aventure de Conan.

Elle s'intégrerait parfaitement, me dis-je, à la période pendant laquelle Conan était au service du roi de Turan. Après tout, même de Camp et Lin Carter avaient écrit une histoire (« The Curse of the Monolith » / « La Malédiction du monolithe ») dans laquelle les Turaniens envoient le Cimmérien en mission vers l'Orient ; c'était un des textes du corpus de Camp/Carter que de Camp, à la dernière minute, n'avait pas autorisé Marvel à adapter tout de suite. Par conséquent, je me retrouvai une fois de plus avec un vide à combler par rapport à Conan the Barbarian n°31. Si je ne pouvais pas utiliser l'histoire de de Camp et Carter, j'inventerais un équivalent.

Mais « Les vents de flamme » était suffisamment long pour devenir la première aventure de Conan qui serait davantage qu'une histoire en deux parties, si on excepte la structure un peu plus lâche de la Guerre du Tarim. En fait, je pensais que ça prendrait trois numéros bien compacts pour rendre un travail correct.

En ce qui concerne le titre du premier chapitre, je choisis une combinaison de l'histoire originelle et d'une aventure quasi-historique coécrite par REH, « Red Blades of Black Cathay » / « Les Épées rouges de Cathay la Noire ». Cathay et Kithaï, dans le fond, sont tous deux des toponymes archaïques désignant la Chine ; REH avait utilisé le second pour ce royaume de l'Âge hyborien qui prend plus ou moins la place de la Chine dans le monde d'il y a douze mille ans.

Ce fut ainsi que se levèrent « Les vents de flammes de Khitaï la perdue ! » (Dans les comics de cette époque, il fallait mettre des points d'exclamation partout!)

Je suivis d'assez près l'intrigue de base écrite par Norvell Page, même si je dus la condenser un peu. Le texte d'origine commence par l'infiltration de Prester John/Wan Tengri dans la cité de Turgohl mais, comme je m'étais servi du même nom pour le guerrier khitanien muet dans Conan n°27, il me fallut trouver un autre nom pour cette ville.

Je l'appelai... Wan Tengri.

Ma devise, c'est : ne jamais rien bazarder. Rien du tout.

Le fait que l'histoire se déroulait en Khitaï/Cathay/Chine incita tout de suite Big John Buscema à lui donner un décor quelque peu différent de ceux caractérisant des terres plus à l'ouest, y compris l'Hyrkanie et Turan. C'était vraiment la première fois qu'on allait visiter « l'Orient mystique » dans Conan the Barbarian.

Comme de coutume, Ernie Chan (qui utilisait encore le nom « Ernie Chua ») réussit un travail d'encrage exceptionnel, avec un équilibre parfait entre la puissance et le détail. Le graphisme donne l'impression d'être chargé d'une

grande quantité de lignes et de filigranes mais, jamais, il ne semble faible, affecté ou simplement là pour remplir les cases. Il tient encore très bien la route aujourd'hui, tout comme les crayonnés de John en dessous (des « mises en page », comme on disait dans le temps, mais c'était un peu plus que ça).

Il y eut un trait du prêtre Jean auquel je dus renoncer : pendant les combats, il n'arrêtait pas de trancher des mains. Les gens du Comics Code Authority (la commission de censure) n'auraient jamais approuvé de tels procédés et, pour une fois, j'étais d'accord avec eux. Norvell Page en avait clairement rajouté dans le rayon (la « section ») des mains amovibles.

Evidemment, Conan avait une raison un peu différente d'aller à Turgohl, pardon : Wan Tengri, de celle du prêtre Jean de Page. Conan est envoyé en mission par le roi Yildiz désireux de savoir si cette cité orientale est mûre pour la conquête. On sait peu ce qui s'y passe depuis qu'« une coterie de magiciens » y a pris le pouvoir quelques mois plus tôt. Le souverain de Turan veut en apprendre plus. Conan, lui, est monté en grade : il était soldat de première ligne, le voici devenu espion.

Un problème qui survient souvent lorsqu'on adapte une nouvelle (même une nouvelle d'une certaine longueur comme « Les vents de flamme ») en une aventure de Conan déployée sur plusieurs numéros, c'est que les péripéties les plus excitantes ne se déroulent pas forcément pile au moment où le scénario du comic requiert son point d'orgue ou un suspense de dernière page. Je demandai donc à John d'ajouter le combat contre la pieuvre à tête de femme, séquence qu'il chorégraphia magnifiquement.

Je le priai aussi de montrer les papules rougeâtres sur la peau de Conan, après le combat, car les ventouses d'une pieuvre laissent des marques de cette teinte.

Que cette bataille ait réellement lieu ou non et, si oui, que Conan combatte vraiment une pieuvre à tête de femme dont les tentacules coupés repoussent très vite, ou avec une pieuvre normale (et dans ce cas, l'aura d'illusion de la cité la lui montre avec le visage d'une belle femme), est sujet à débat. Je suis partagé entre deux approches :
Il y a des jours où je me dis que ça représentait le quota de sorcellerie du numéro puisqu'on était dans de l'heroic fantasy.

À d'autres moments, je pense au fait que l'essentiel de la « magie », dans les trois numéros de cette adaptation, s'avère être des illusions donc pourquoi la femme-pieuvre n'en ferait-elle pas partie ?

Si jamais j'ai eu la réponse, je l'ai oubliée depuis un bout de temps.

Mais cela nous offrit une belle couverture (dessinée par Gil Kane, au cas où personne ne l'aurait remarqué).

À la fin du numéro, Conan s'effondre, épuisé, tandis qu'une silhouette sombre s'approche furtivement de lui.

Cette silhouette deviendrait sous peu un personnage assez populaire qu'on verrait apparaître dans plusieurs autres numéros de Conan.

Pour moi, la seule irritation, en reprenant ce numéro de Conan the Barbarian préalablement à la rédaction de ce chapitre, aura été de jeter un coup d'œil au courrier des lecteurs. Ce fut le mois où un admirateur excessivement enthousiaste de Conan écrivit une lettre adressée à Stan Lee et moi, intitulée « Mémo pour les meurtriers sans merci de Conan » (« Note pour les Nainpitoyables Négateurs de Conan » ?) et nous fustigeant pour avoir laissé Barry « se casser ».

J'écrivis une longue, longue, loooongue réponse à l'insultante petite tirade de ce fan et je me sentis mieux.

Je pouvais désormais retourner me concentrer sur « Les vents de flammes de Khitaï la perdue ». (Je trouverais peut-être même le temps d'expliquer aux gens comment un royaume de l'Âge hyborien à peu près de la taille de la Chine se débrouille pour être « perdu » !)

Un visage de Conan, absent dans la v.O, maladroitement rajouté par un retoucheur Artima pour compléter la case !

33 « La Mort et les sept sorciers »

Décembre 1973 (adaptation d'une histoire de Norvell Page)
Scénario : Roy Thomas Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Voici le deuxième numéro sur trois de Conan the Barbarian adapté, en 1973, de la longue nouvelle Flame Winds, écrite par Norvell Page en 1939 et telle qu'elle fut publiée en 1967 au format poche avec une couverture de Jeff Jones (qui était alors un jeune illustrateur dans la tradition de Frank Frazetta).

D'une certaine manière, la partie que j'eus le plus de plaisir à écrire, sur ces trois, fut la première (Conan n°32), qui initiait le Cimmérien aux merveilles de l'Orient mystique, au cœur de cette cité que j'appelai Wan Tengri. Mais là, désormais, j'étais vraiment en mauvaise position parce que vous ne pouvez pas avoir d'histoire complète sans un commencement, un milieu et une fin donc...

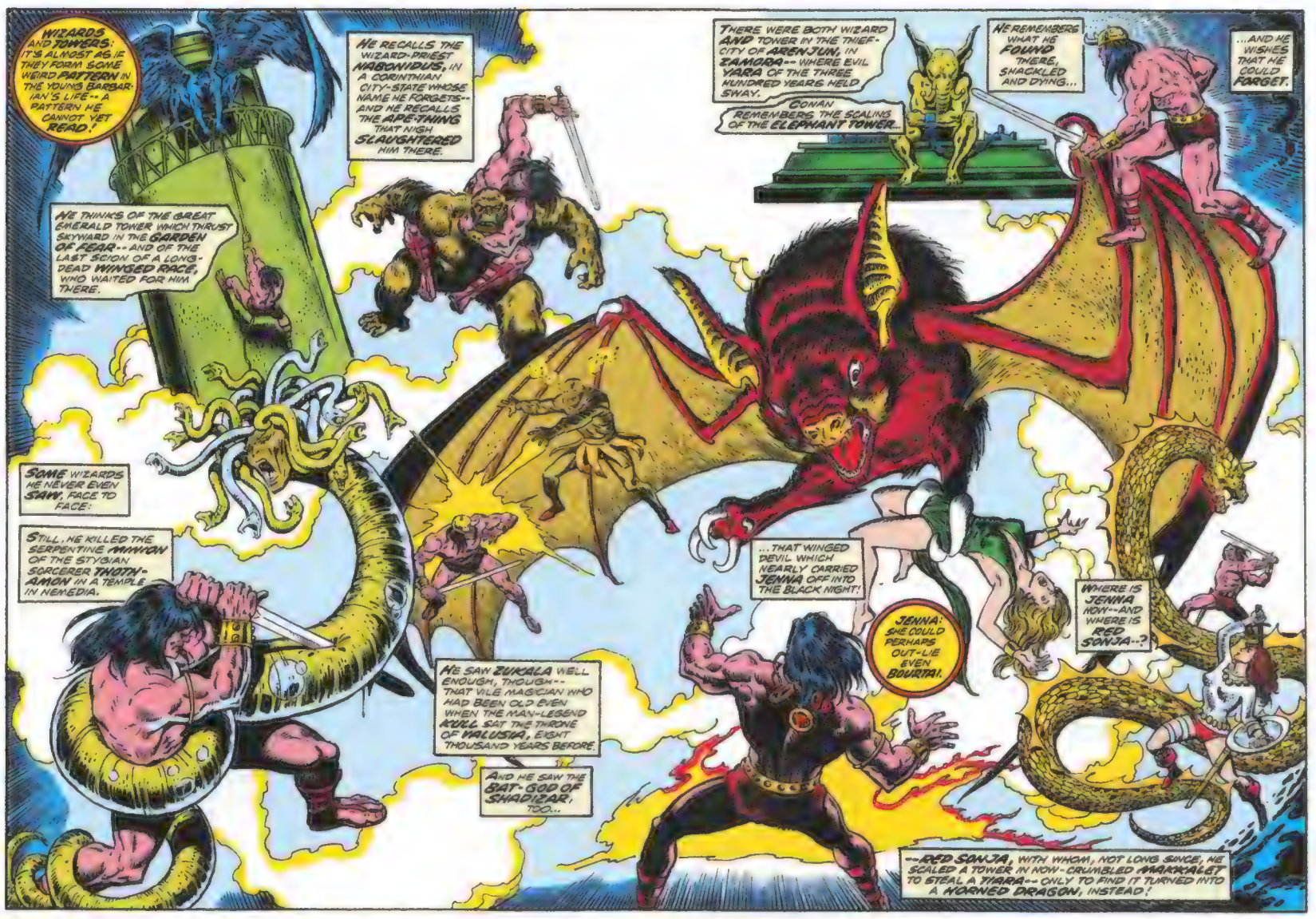
Sur la planche titre de ce numéro, une silhouette obscure s'approche, menaçante, d'un Conan épuisé par sa lutte contre une pieuvre à tête de femme. Cette silhouette s'avère être un petit voleur du nom de Bourtaï.

Bourtaï était un personnage secondaire très important dans l'histoire d'origine d'où sont tirés Conan numéros 32, 33 et 34. Je trouvai quelque chose de vaguement attachant à cette sympathique petite fripouille, même si on eût été bien bête de lui accorder la moindre confiance. Conan n'est jamais bête.

L'histoire de Bourtaï, qui explique de quelle façon sept sorciers en sont venus à gouverner collégialement la cité khitanienne de Wan Tengri vient en grande partie du Flame Winds originel de Page. Une partie des dialogues et des didascalies de Conan n°33 suit d'assez près l'histoire. Dans d'autres cas cependant, j'ai, comme à mon habitude, ajouté des prises de parole, des motivations et même des actes entièrement inédits afin de mieux les assortir à Conan et l'Âge hyborien. J'ai tenté d'opérer une synthèse entre Robert E. Howard et Norvell Page. Ce ne fut pas trop compliqué, bien sûr, puisque Page, au départ, reprenait le style d'Howard.

Page, qui s'inspira peut-être des récits d'Howard, fit de la Tour des Flammes (une citadelle qu'entoure un feu aérien) une vision mystique avec, au-dessus, un ciel ardent. Je demandai des teintes toujours rouges, rappelant le feu, pour l'atmosphère de Wan Tengri, afin de renforcer l'ambiance surnaturelle de l'histoire. (Il se peut que j'aie eu en tête la Cité d'Emeraude dans Le Magicien d'Oz.)

Je recourus à la Tour des Flammes comme prétexte à l'envolée de Conan lorsque ce dernier confie que sa jeune existence a déjà été pas mal accaparée par des sorciers (qu'il tient en horreur) et des tours (une autre spécialité d'Howard). Après tout, le troisième récit de Conan publié avait été l'exceptionnel « La tour de l'éléphant ».



John Buscema, qui suivait le fil de l'intrigue, montra un récapitulatif d'événements survenus dans les premières années de Conan the Barbarian et, en effet, on y trouvait beaucoup de ces édifices.

Il y avait la tour de l'éléphant, mentionnée précédemment, dans Conan n°4, dans laquelle l'extra-terrestre à grandes oreilles Yag-Kosha se morfond, prisonnier d'un sorcier maléfique, Yara.

Ensuite venait le combat de Conan contre l'homme-singe du « prêtre-sorcier » Nabonidus de « La maison aux trois bandits », dans le Conan géant n°11.

Une autre tour l'avait attendu dans « Le jardin de la peur » du n°9, avec un homme ailé à la peau bleue qui plongeait de sa hauteur imposante.

Puis le serpent humain (« Le dieu dans l'urne », qui fut adapté et enrichi sous le titre « Le rôdeur caché », dans le n°7), envoyé par le magicien Thoth-Amon pour tuer un ennemi, appelé à devenir, dans des romans de poche, des comics et des épisodes de séries télé, si ce n'est des films ou encore les histoires originelles d'REH, l'adversaire contre lequel le Cimmérien se bat le plus souvent.

Dans le n°6, une chauve-souris géante entrait et sortait par la « lucarne » d'un temple qui était à la fois une tour et un repaire de sorcellerie.

Pour clore, cette scène dans la tour phallique, à Makkalet, où Conan et Red Sonja affrontent un serpent cornu et doré. Je reconnais que j'ai jubilé devant la restitution de John, apparemment facile, des scènes marquantes et autres créatures issues du règne récent de Barry Smith. Déjà à cette époque, pas seulement pour moi mais pour beaucoup d'autres aficionados des comics, ces récits possédaient une aura classique ; nombreux étaient ceux qui pensaient en effet que ces magazines avaient une unicité bien à eux.

J'ai envie de dire qu'ils avaient raison. Il est certain, à mon sens, qu'ils vieillissent mieux que la plupart des comics, lorsqu'on les relit. Il n'existe pas de raison fondamentale pour laquelle de bonnes bandes dessinées, comme de bons livres, devraient tomber dans l'oubli (ou du moins ne pas connaître de réimpressions). Lorsque nous en vînmes au combat dans l'arène, je pris quelques autres libertés avec le texte de Page. De Camp s'était plaint qu'il était impossible pour un homme, même le prêtre Jean, de tuer un tigre enragé avec juste un bout de chaîne. Franchement, je pense que les admirateurs de Conan auraient accepté un retournement de ce genre, pas seulement dans les bandes dessinées mais aussi dans les histoires originelles d'REH. Je laissai malgré tout tomber l'idée de la chaîne (le Cimmérien avait déjà tué un lion des neiges dans le n°2, de toute façon, à l'époque où j'étais encore un bleu dans la série) et lui donnai une épée à la place. Néanmoins, quand j'y repense, je regretterais presque de ne pas avoir chorégraphié le combat tel qu'il avait été initialement écrit.

En fait, je dois admettre que, depuis toujours, cette partie du Flame Winds de Page me semble confuse. La cité est dirigée par ces sept sorciers masqués, chacun portant une robe d'une couleur différente (dans le comic, en tout cas ; je ne sais plus si c'est pareil dans le texte). Le petit Bourtaï apparaît écartelé, mort, sur un autel au milieu de l'arène mais à un moment dans l'histoire de Page, nous apprenons que Bourtaï est en réalité le chef secret des sept sorciers (que ceux-ci le sachent ou non). D'ailleurs, si ma mémoire ne me fait pas défaut, le cadavre de Bourtaï, dans l'arène, n'est pas seulement une illusion mais une illusion qu'il a lui-même créée afin de faire avancer son propre plan, en bon comploteur ultime au milieu des sorciers.

Je trouvai superflue cette idée de Bourtaï chef secret des sorciers, en plus d'être difficile à expliquer donc je ne la gardai pas. À mon avis, l'histoire fonctionnait mieux sans elle. L'idée de Bourtaï sorcier parmi ses confrères, et même leur maître incognito, ne m'a jamais trop emballé.

La pièce maîtresse de ce chapitre est, bien sûr, le combat dans l'arène de Conan contre les sept guerriers, chacun de ces derniers représentant un des sept sorciers. J'aimai bien l'image, qui devait venir de la nouvelle de Page, des guerriers en armure disposés en rang dans la cour, chacun avec son épée à la gorge de l'autre. Le match nul par excellence. Les douves de feu encerclant la tour étaient une autre image qui ne demandait qu'à être illustrée, plus de trente ans après avoir été couchée sur le papier. Pour tout dire, j'ai toujours pensé que les idées prises séparément, dans le Flame Winds de Page, étaient bien plus captivantes que l'intrigue en tant que telle.

Pour ce qui est de la bataille elle-même, je suggérai à John quelques actions puis le laissai opérer sa propre magie sur les planches. (Je ne me rappelle pas s'il avait un exemplaire du Flame Winds au format poche.) John mit en scène une sacrée bataille. Une ou deux des séquences à cases multiples, en fait, furent si bien organisées qu'il n'y eut pas besoin de dialogue et je me passai même de grognements poussés par les adversaires du Cimmérien, conséquence de l'aversion que j'éprouvais (et que j'éprouve toujours) pour d'éventuels effets de son non-verbaux dans Conan.

Le modèle de cet épisode est, bien entendu, la célèbre nouvelle de Frank R. Stockton « The Lady, or the Tiger ? » (« La Femme ou le Tigre ? ») dans laquelle un condamné, dans une arène, doit choisir entre deux portes : derrière l'une se trouve une femme (et la liberté) tandis que derrière l'autre se trouve un tigre mangeur d'hommes et la mort. De fait, Conan se bat contre un tigre (et le tue) et le prix de sa victoire, à la fin, est (en plus de la liberté) une dame masquée, une « prêtresse ».

Lorsque Conan retire le masque de l'élégante damoiselle, il reçoit un choc car son « visage » n'est qu'une tête de mort. Est-ce de la magie ? Ou derechef une illusion ? C'est au lecteur de décider, peut-être même encore aujourd'hui.

Une fois ce numéro illustré par John Buscema, entièrement rédigé et dès lors confié aux bons soins de l'encreur Ernie Chua/Chan, nous poursuivîmes notre pratique de faire dessiner la couverture par quelqu'un d'autre que Big John.

Je ne saurais dire pourquoi Herb Trimpe se retrouva aux crayonnés de la couverture à la place de Gil Kane, sans parler de Buscema, mais il y a le fait que Herb et John Romita faisaient tous deux partie du personnel et furent donc immédiatement disponibles pour s'en occuper. Peut-être qu'une première version de la couverture du n°33 (ou au moins une ébauche) fut produite par Gil ou je ne sais qui et que, pour une raison ou pour une autre, ça ne convenait pas, d'où l'intervention de Herb et de Romita pour combler le manque. En attendant, la couverture me semble tout à fait efficace avec ses sept guerriers brandissant leurs épées dans ce que j'appelai, sur ce même tableau, « Le défi des sept morts ».

Sinon, en dehors de l'histoire et de la couverture :

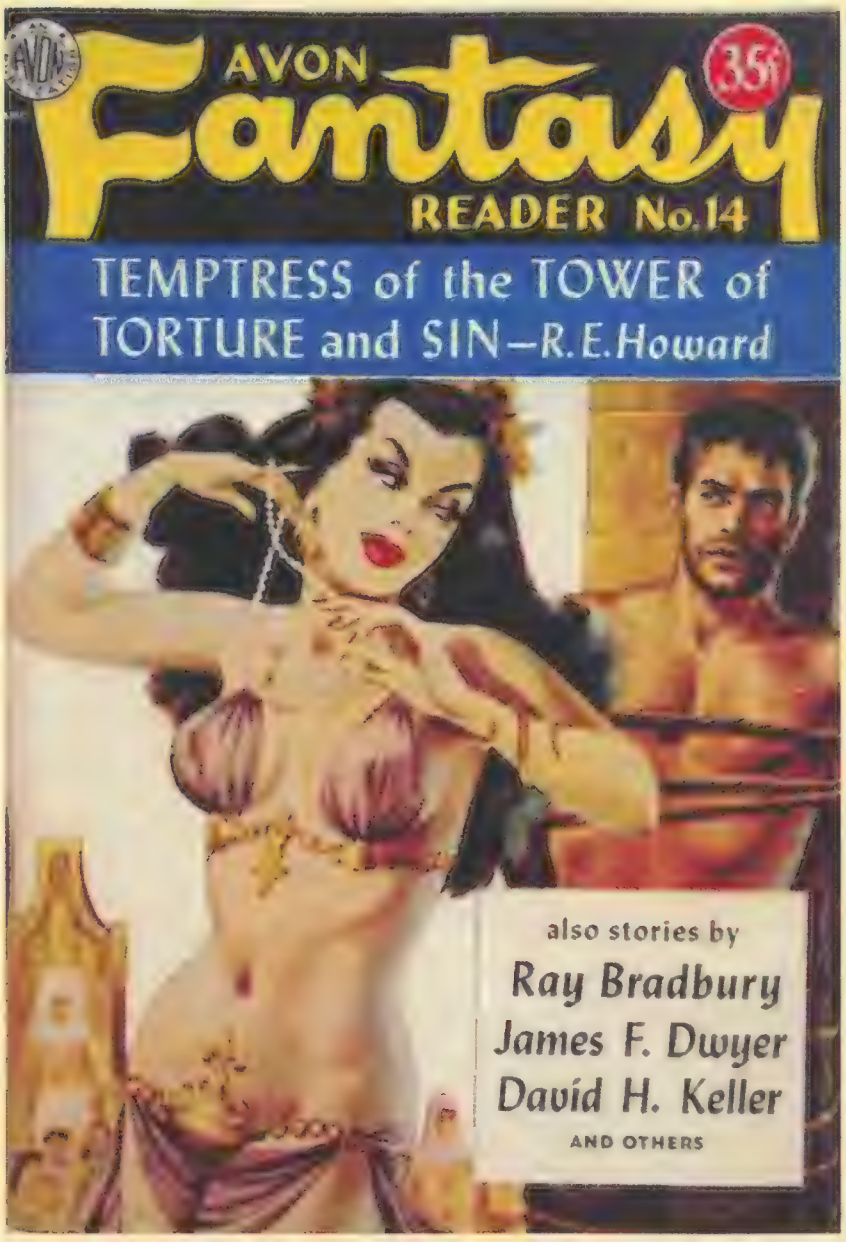
Le courrier des lecteurs de ce n°33 offrit une autre petite bizarrerie. La première lettre sur la page était signée Ralph Macchio, de Cresskill, Etat de New York, et elle félicitait toutes les personnes associées au magazine mais en particulier Ernie Chan. Dix ans plus tard, grosso modo, Ralph deviendrait rédacteur associé de Savage Sword of Conan et d'autres comics que j'écrirais et superviserais alors pour Marvel. Le monde est petit...

À ce stade, l'intrigue montait en puissance et, avec l'aide de John Buscema, d'Ernie Chan et surtout de Norvell W. Page, mon travail consista à tout faire tenir ensemble dans un final bourré d'action pour le numéro suivant.

34 « La tentatrice de la tour en flammes »

Janvier 1974 (adaptation d'une histoire de Norvell Page)
Scénario : Roy Thomas Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Si ce titre semble un peu long et lourd, eh bien, c'est peut-être qu'il l'est mais vous devriez voir le titre de Robert E. Howard sur lequel je me basai : « The Temptress of the Tower of Torture and Sin », pas moins (« la tentatrice de la tour de la torture et du péché »). Un rédacteur très zélé avait en effet trouvé cette formule à la place du titre original de l'histoire d'REH, « The Voice of El-Lil », à l'occasion de sa sortie dans Avon Fantasy Reader n°14 (en 1950). En fait, je fus tenté de coller d'encore plus près à ce titre à rallonge pour que le numéro s'appelle quelque chose comme « La tentatrice de la tour de la torture et des flammes » mais je décidai que ce serait un rajout excessif, surtout que mon modèle n'était pas vraiment un titre howardien.



Dès le départ, John Buscema, dessinateur chargé de la mise en page et moi-même abordâmes des eaux plutôt non-howardiennes car la prêtresse à tête de mort, démasquée par Conan, retourne la situation en sa faveur et force le Cimmérien à se voir vieillir en accéléré jusqu'à un âge canonique. C'est quelque chose qu'Howard n'aurait probablement jamais fait, il faut bien le reconnaître, car même si ça ne le dérangeait pas, à l'occasion, de le montrer ivre ou en train de se pavaner devant des femmes, il ne montre jamais vraiment les effets de l'âge sur Conan, même lorsqu'il a la quarantaine et qu'il est roi d'Aquilonie. Si Howard avait jamais choisi d'écrire une scène pareille à celle que j'écrivis pour les planches 2 et 3 de ce numéro, il n'y a nul doute qu'il l'aurait fait magnifiquement, avec poésie et force mais il est peu probable que l'idée lui aurait traversé l'esprit.

Non que le prêtre Jean, le héros conanesque du Flame Winds d'origine, ait lui aussi subi cette illusion de vieillissement. Ce fut surtout mon idée. Jean démasque la prêtresse à peu près de la même façon que Conan dans le comic et s'écrie « Je te connais, femme ! Tu es la Mort ! » (traduction de Jacques Parsons). Mais lorsqu'il tente violemment de mettre la main sur elle, c'est elle, et non lui, qui se transforme sous sa poigne en vieillarde décharnée, puis juste en os. Il lui demande impérieusement une réponse à cette question : « Comment un homme peut-il régner sur Turgohl [le nom de la ville que je changeai en Wan Tengri] ? »

Elle lui rétorque : « Qui règne sur la princesse règne sur Turgohl.
Comment un homme peut-il régner sur elle ? » insiste-t-il.

« Demande à la boule de cristal ! » dit-elle en un murmure que seul le prêtre Jean semble entendre dans sa tête.

Un instant plus tard, le héros se retrouve les mains vides. Je décidai de m'amuser un peu avec ces éléments pour essayer de montrer que l'héroïsme de Conan ne faiblit pas, même confronté à ce qui est peut-être la pire des menaces : mourir de grand âge, faible et désarmé. (Ce n'est bien sûr qu'une illusion, mais Conan ne s'en aperçoit que lorsqu'elle s'est évanouie.) Par son refus de céder devant le spectre de l'infirmité et de l'âge, Conan me semble ressortir de l'épreuve plus héroïque que jamais.

Ceci soulève un des grands problèmes du pastiche, c'est-à-dire une histoire écrite dans le style (et mettant souvent en scène les personnages) d'un autre auteur, ce que sont fondamentalement tous les comics, films, séries télé et histoires non-howardiennes, même les récits adaptés d'un autre écrivain de pulps.

Richard Lupoff, un écrivain américain de science-fiction et premier biographe d'Edgar Rice Burroughs, résuma un jour la difficulté des pastiches et de leurs auteurs dans un passage que j'ai souvent cité, ou du moins paraphrasé :

« Dans la mesure où un auteur successeur reste fidèle à l'original, son travail est superflu. Dans la mesure où son travail diffère de l'original, il tend à fracturer la structure imaginaire mise en place par le premier auteur. Dans un cas comme dans l'autre, l'œuvre du successeur en souffrira. »

Autrement dit, si une histoire de Conan en comic, en film, en série télé ou en livre par L. Sprague de Camp ou n'importe qui d'autre, sauf Robert E. Howard, ressemble de très près à celles écrites par REH, alors elle est « superflue », pas indispensable, redondante et, au final, elle est ennuyeuse.

Mais dès l'instant qu'un « auteur successeur » ou pasticheur se met à poser quoi que ce soit dans une histoire de Conan que, selon vous, REH lui-même n'aurait jamais écrit, il se peut que l'histoire en question devienne « non-canonique » (« non-conanique »). Résoudre ce dilemme n'est pas simple si on choisit de créer de nouvelles aventures de ce personnage (ou n'importe quel autre pastiche).

Cependant, dans ce cas, j'étais déjà un peu obligé d'apporter des modifications par le simple fait de l'écriture pour le format comic, et l'écriture d'histoires avalisées par la commission de censure en plus de cela. Ce ne fut donc pas très difficile de prendre quelques risques supplémentaires, sachant qu'il se trouverait toujours quelque part un « puriste » de Robert E. Howard empressé d'activer la DCA.

Ce que je pensais (et je continue de le penser), c'est qu'REH n'écrivit que deux douzaines d'aventures du Cimmérien, de longueur très variable, sur une période qui dura au total moins de quatre ans. Je produisais autant d'histoires en seulement deux ans, avec l'intention de continuer encore un bon bout de temps, et même si je n'y parvenais pas, quelqu'un d'autre écrirait des aventures de Conan pour Marvel. Par conséquent, que cela plût ou non, je serais bien forcé d'élargir un peu le spectre des péripéties conaniennes et de faire de mon mieux pour qu'elles fussent, d'une part, raisonnablement fidèles à l'esprit d'REH et d'autre part intéressantes aux yeux des lecteurs marvéliens.

Sur plus de cent-cinquante numéros de Conan the Barbarian, plus de cent numéros de Savage Sword of Conan (plus cinq de Savage Tales), les huit premiers numéros de King Conan et divers numéros hors-série, c'est un problème auquel je n'ai cessé d'être confronté.

Par exemple, Howard aurait-il transformé un homme en une araignée de la taille d'un porc, comme je le fis dans la mini-série des années 1990 Conan : Lord of the Spiders ? J'aimerais le penser puisqu'il indiqua dans « La tour de l'éléphant » que l'araignée géante de cette histoire possédait dans ses yeux une étrange intelligence, tandis que le magicien Yara avait un jour changé un homme en une minuscule araignée avant de lui marcher dessus.

Ou alors aurait-il inventé une histoire, comme dans mon Conan : Scarlet Sword, dans laquelle une épée prend le contrôle de Conan et fait de lui un être monstrueux pris d'une rage destructrice ? J'avais un peu poussé les choses là, idem lorsque, à une ou deux reprises, je le fis devenir temporairement dépendant d'une drogue (le lotus noir) mais, chaque fois, je m'arrangeai pour que le Cimmérien demeurât fidèle à sa personnalité profonde.

En tout cas, le reste de Conan n°34 est en gros une hécatombe à l'échelle de la ville avec les forces des sept sorciers qui s'entretuent. Conan et le très actif Bourtaï sont réunis et j'offre au Cimmérien une occasion de se servir de ses muscles pour soulever une grille de fer dans une séquence qui m'a bien amusé.

Ce qui donna peut-être de moins bons résultats fut le lion à « crinière noire » (hélas colorisée en marron de base) dont la tête, est-il affirmé, possédait des traits vaguement humanoïdes. John Buscema, malgré tout son art, comprit cela comme demandant juste un petit aplatissement du museau du lion, ce qui ne permit pas de faire passer cette impression. J'esquivai le problème comme je le pus au niveau des didascalies. J'aurais probablement dû faire refaire la tête ou alors franchement laisser tomber cette idée de « manticore ».

Une de mes plus grandes fiertés dans Conan the Barbarian étaient les lettres et commentaires de lecteurs me disant que j'humanisais les personnages secondaires, voire les troisièmes couteaux, si bien que leur sort, quand et s'ils mouraient, suscitait la compassion. J'aime croire que le gardien géant Shamaash en est un exemple. Il est bravache comme pas un quand il se retrouve pour la première fois devant Conan mais, lorsqu'il prend conscience qu'il a reçu un coup mortel, il se souvient que les magiciens lui ont promis, s'il se faisait tuer à son poste, qu'il passerait « sept éternités dans sept enfers de flammes ». Il supplie alors le barbare de le sauver. Conan le regarde simplement mourir, le visage impassible, et pense (dans une didascalie, bien sûr ; je ne me suis jamais servi de bulles de pensée dans Conan) que, s'il existe en effet une région infernale, « celle-ci est peut-être réservée à ceux qui meurent en se plaignant et se noient dans leur propre lâcheté. » C'était juste ma façon d'ajouter un peu de profondeur à une histoire que j'ai aimé écrire.

John dessina à merveille le four qui alimente les douves enflammées, au milieu de l'histoire ; l'encrage décoratif d'Ernie Chan, quant à lui, rendit l'ensemble encore plus réel.

Je pense qu'il existe une sorte de puissance paisible dans l'air au moment où les cieux ignés disparaissent et que les habitants de la ville voient le vrai ciel, sans artifices, pour la première fois depuis des mois. À mon avis, j'ai eu en tête cette célèbre histoire de science-fiction dans laquelle, juste une fois par cycle d'un grand nombre d'années, la population d'une certaine planète peut distinguer les étoiles et cette vision la rend toujours folle, mettant de la sorte un terme à toute sa civilisation et l'obligeant à gravir une fois de plus, depuis le point le plus bas, l'échelle de la culture et du développement dès lors que les étoiles sont remplacées par un jour apparemment sans fin. (NDT : il s'agit d'une nouvelle d'Isaac Asimov, « Nightfall »)

Dans Conan n°34, les gens connaissent un accès inédit de furie contre leurs gardiens et les sorciers qu'ils protègent, jusqu'à traîner de par les rues de la ville les corps sans vie de ces derniers.

N'oublions pas la conclusion de cette mini-épopée de soixante pages :

Dans la longue nouvelle de Norvell Page, « Les vents de flamme », le prêtre Jean et la princesse prennent le contrôle de la cité mais le premier le perd au profit de la seconde. J'aurais pu faire la même chose avec Conan cependant, je me suis dit qu'il serait mieux que le Cimmérien renonce de lui-même au pouvoir parce qu'il ne veut devenir le serviteur de personne, homme ou femme. Il la laisse restaurer le feu du ciel, de la tour, et devenir « un tyran aussi puissant que les sept sorciers réunis ».

Le petit Bourtaï et lui s'en vont sur un bateau. Le Cimmérien a l'intention de retourner en Aghrapur car rappelons-nous qu'il est toujours officiellement en mission pour l'armée turanienne. Lorsque la galère à bord de laquelle ils voguent s'avère être une illusion (en réalité, ce n'est qu'un petit canot qui fuit) et lorsque l'or et les pierres précieuses que Conan a emportés avec lui se transforment sous ses yeux en cailloux, ce dernier accepte stoïquement sa perte. Après tout, il avait affaire à une sorcière.

Il commence donc à ramer pendant que Bourtaï écope désespérément et l'embarcation fait route à l'ouest... vers une histoire écrite à l'origine, une fois de plus, par Robert E. Howard.

35 « Le démon de Kara-Shehr »

Février 1974 (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Scénario : Roy Thomas Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Après les rigueurs de l'aventure en trois parties à Khitaï, qui s'était déroulée du numéro 32 au numéro 34, l'heure avait sonné pour Conan de repartir en direction de l'Occident, à Turan où l'armée lui avait confié une mission d'espionnage.

Le petit voleur Bourtaï le suivait. Fondamentalement, c'était un personnage secondaire issu de notre adaptation de la longue nouvelle de Norvell Page, Flame Winds (« Les vents de flamme »), et qui avait désormais sa vie chez Marvel Comics, indépendamment de son origine littéraire.

Je ne voulais pas attendre trop longtemps avant que Conan et son compagnon de voyage n'atteignissent Aghrapur pour faire leur rapport au roi Yildiz mais je pensai, malgré tout, qu'ils ne devraient pas se trouver dans un équivalent de la Chine à l'occasion d'une aventure puis immédiatement de retour dans l'équivalent hyborien de la Crimée la fois suivante, aux yeux d'un lecteur qui ouvrirait le magazine. Je cherchai donc un récit complet sur un numéro qui permettrait d'effectuer la transition.

Cette fois, je le dénichai dans une nouvelle de Robert E. Howard. « The Fire of Asshurbanipal » (« Le feu d'Asshurbanipal ») qui avait connu une première publication dans le Weird Tales de décembre 1936 ; le texte ne serait donc arrivé dans les kiosques que deux ou trois mois après le suicide d'Howard, l'été précédent, à l'âge de trente ans. REH ne le vit jamais sous forme imprimée.

La majorité s'accorde à dire que « Le feu d'Asshurbanipal » est une histoire assez mineure. Sa plus grande qualité, peut-être, est de se voir souvent répertoriée dans les textes d'REH appartenant à la mythologie de Cthulhu, ce corpus littéraire qui parle de dieux extra-terrestres et de créatures, cycle lancé par H.P. Lovecraft dans Weird Tales, au cours des années 1920, et enrichi (à l'invitation d'HPL) par beaucoup d'autres écrivains, Howard inclus.

Pour un travail mineur, « Le feu » a certes fait l'objet de pas mal d'éditions. En 1946, il se retrouva au sommaire des quelques deux douzaines d'histoires de Skull-Face and Others, la première compilation cartonnée d'histoires fantastiques d'Howard parue chez Arkham House. « Le feu » repartit dans Wolfshead, la première anthologie au format poche d'REH sans Conan ni Kull, en 1968. En 1972, l'agent littéraire d'Howard, Glenn Lord, alla jusqu'à publier « la version brute de l'aventure », dépourvue du moindre élément de fantastique ou d'horreur, dans son excellent petit magazine The Howard Collector. Plus récemment, on l'a retrouvé dans deux formats poche : le volume au titre inexact Cthulhu : The Mythos and Kindred Horrors en 1987, chez Baen (inexact car il donne l'impression de contenir aussi des histoires écrites par Lovecraft alors qu'en fait, il s'agit exclusivement de textes d'Howard) et Beyond the Borders, sorti en 1996, à nouveau chez Baen. Il se peut également qu'il ait été ressorti ailleurs.

L'histoire, telle qu'elle fut écrite par REH, a pour personnage principal un de ses nombreux héros prénommés Steve (Clarney, dans le cas présent), mais elle aurait pu tout aussi bien mettre en vedette son équivalent de Lawrence d'Arabie, El Borak. Steve et son compagnon Yar Ali, un Afghan massif à la loyauté indéfectible, sont capturés par des pillards dans les ruines d'une cité perdue récemment mise à jour par une tempête de sable. Ils doivent leur salut à une horreur tentaculaire qui tue le chef des bandits dans un très vieux temple afin de protéger le joyau sacré appelé – comment pourrait-il en être autrement ? – le Feu d'Asshurbanipal.

Ce fut assez simple de transformer « Le feu » en une aventure de Conan.

Yar Ali, l'armoire, devint Bourtaï le rikiki. Je décidai néanmoins de supprimer Bourtaï plutôt que de le faire survivre comme c'était le cas de Yar Ali parce que je ne voulais pas d'un boulet aux basques de Conan lorsque celui-ci rallierait Turan. La vie de Bourtaï en dehors du texte de Norvell Page fut donc de courte durée.

Je gardai le toponyme « Kara-Shehr » pour la cité perdue qui, selon REH, était la traduction turque de « cité noire ». Je suis absolument incapable de dire si le turc d'Howard est exact. Je fis dire à Bourtaï que cela signifiait « cité des morts », ce qui est suffisamment proche. (Dans le Conan n°35 d'origine, un lettreur écrivit accidentellement « Kara-Shera » sur la couverture. Il se trouve que je n'étais pas dans les bureaux quand cette couverture fut expédiée, et personne chez Marvel ne vit la différence ou ne se donna la peine de rectifier.)

Bien sûr, il fallut changer le nom « Asshurbanipal » puisque celui qui portait ce nom fut un roi réel de l'Antiquité ; par conséquent, « Kara-Shehr » me servit doublement, comme avec « l'Œil d'Azur de Kara-Shehr ».

Je trouvai excellent le travail de John Buscema sur la cité perdue, travail que l'encrage d'Ernie embellit par la suite. Au passage, une remarque au sujet de l'illustration sur deux planches où Conan et Bourtaï, de loin, avisent pour la première fois la cité : elle fut dessinée à une période de restrictions budgétaires pendant laquelle Marvel prenait une planche simple, la coupait en deux et imprimait les deux moitiés sur des pages différentes pour faire croire que les comics avaient une planche de plus. Une autre astuce, encore plus fine, consistait à faire faire un quart de tour à la planche puis dessiner dessus la page pleine qui deviendrait ensuite deux pages. C'est ce que John choisit de faire ici et le graphisme n'en souffrit pas trop du fait d'avoir été réalisé moitié moins grand que les autres planches de l'histoire. (Autant que je sache, je ne fus de mon côté payé que pour l'écriture d'une planche, mais ce n'était pas bien méchant puisqu'il n'y avait que quatre blocs de texte sur les « deux pages ». Si nous « perdîmes » tous la valeur d'une planche en termes de salaire, avec ce système, au moins nous ne fûmes pas obligés d'écrire ou de dessiner deux planches pour le prix d'une.)

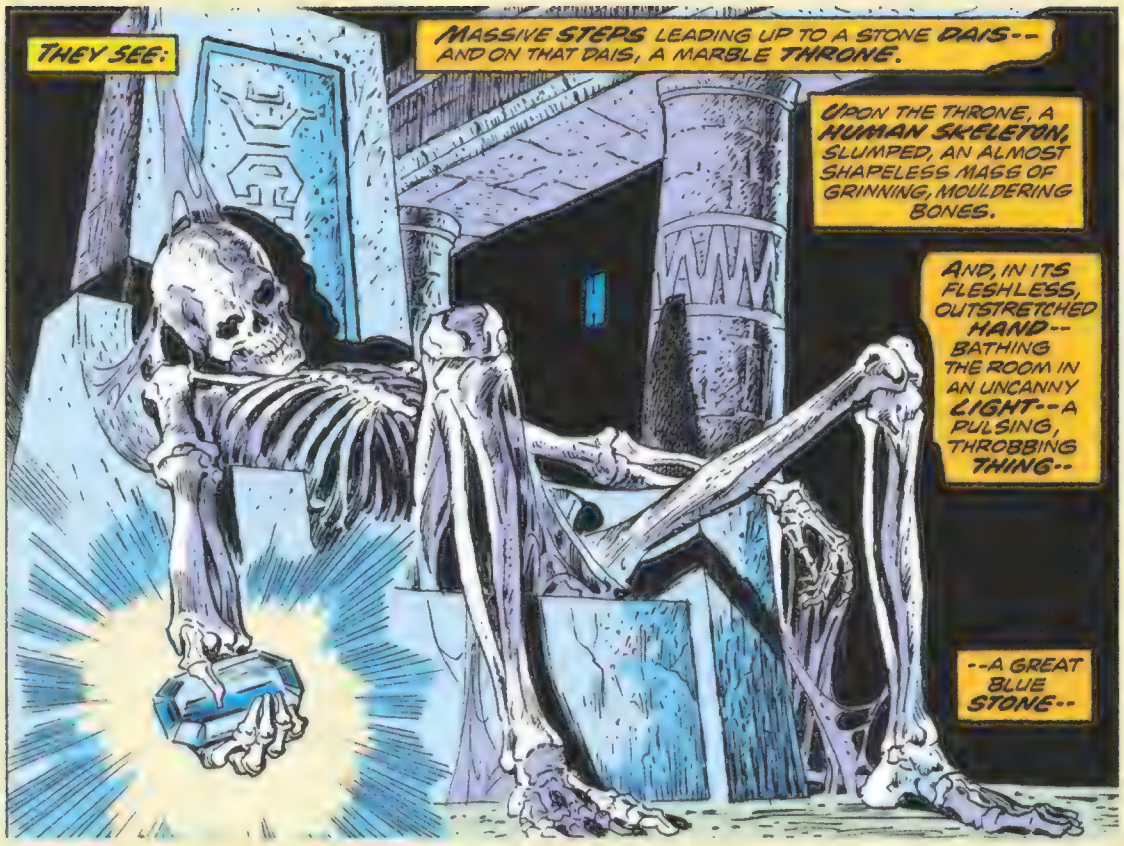
Il règne, je trouve, une ambiance géniale au moment où Conan et Bourtaï découvrent le squelette sur le trône, l'Œil d'Azur à la main, même si cette scène en rappelle beaucoup d'autres du même genre dans la littérature d'heroic fantasy, par exemple dans une aventure du Cimmérien écrite par de Camp et Carter, « The Thing in the Crypt » (« La chose dans la crypte »). Etant donné qu'au dernier moment, de Camp nous avait retiré la permission d'adapter en comic « La chose », je ne vis aucune raison de ne pas utiliser ce genre de squelette dans le n°35.

La coloriste Glynis Wein, qui était alors l'épouse du scénariste de comics Len Wein, utilisa du bleu clair et du blanc afin de donner à la scène son atmosphère étrange et belle. (Les coloristes ont été pendant tellement longtemps les auxiliaires oubliés des comics que c'est merveilleux de pouvoir rendre un hommage qui se faisait attendre.)

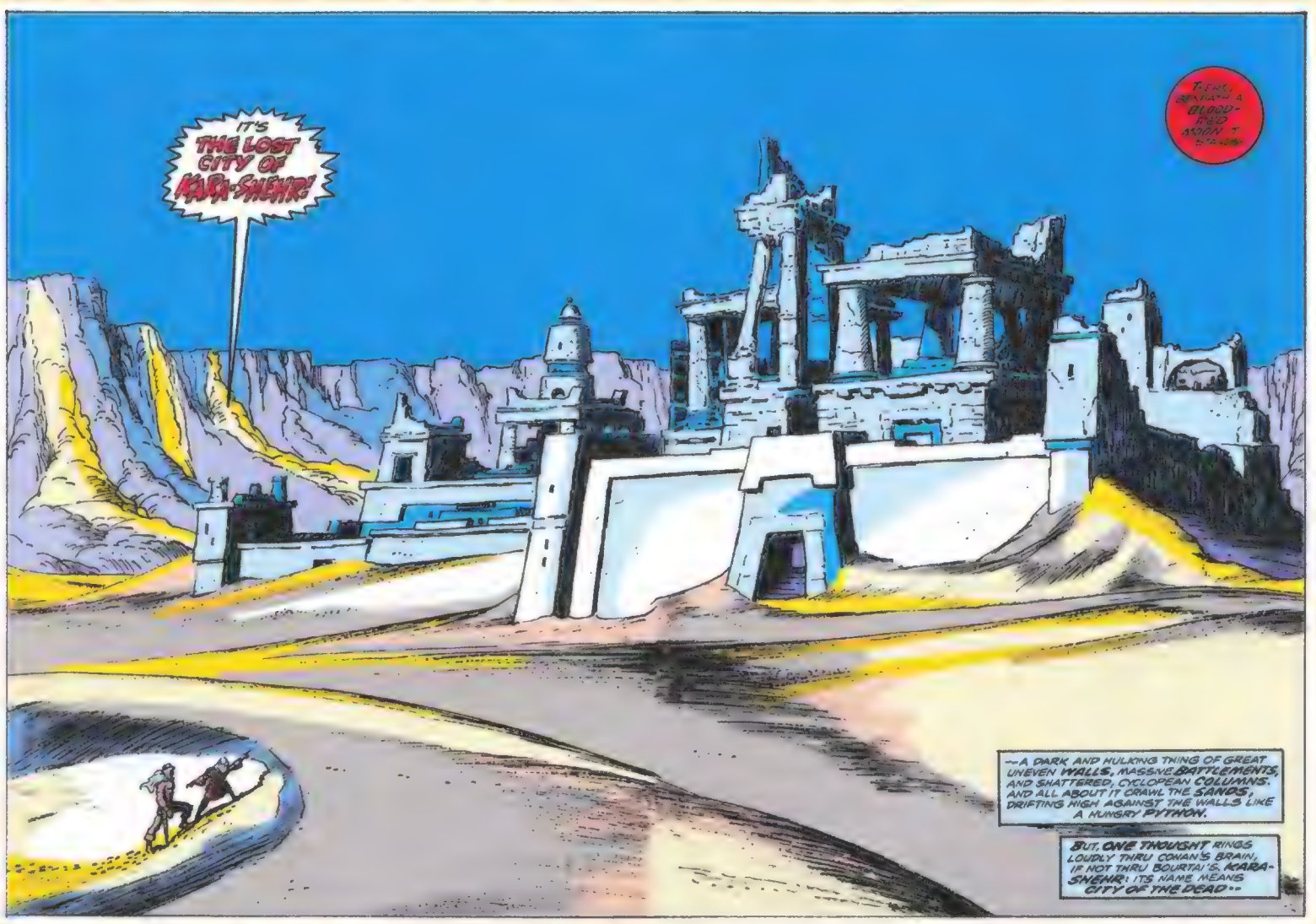
Quand vint l'heure de dévoiler le monstre, John (soit à ma demande, soit de sa propre initiative) choisit de laisser tomber le tentacule qui était à peu près tout ce qu'REH permettait à son héros Steve Clarney de voir dans le texte d'origine. Nous pensions qu'il fallait montrer un peu plus de la créature dans un comic pour que Conan the Barbarian ne ressemble pas juste à un affrontement entre un barbare et une bande de pillards du désert.

Le monstre, tel qu'il apparut, est encore un peu flou et surtout rendu en noirs pleins. Il aurait pu éventuellement faire l'objet d'un peu plus d'inspiration ; j'aurais peut-être dû inciter John à le rendre plus horrible mais le spectre de la Comics Code Authority (commission de censure) planait toujours sur nos têtes, prêt à nous renvoyer une planche et à nous contraindre à la redessiner pour qu'elle fût moins effrayante. Ça ne se voyait pas très souvent mais ça pouvait toujours arriver donc des artistes de la génération de John Buscema (et même de la mienne, venue peu de temps après) avaient tendance à s'autocensurer préventivement afin d'éviter les problèmes.

La scène la plus poignante de l'histoire, à mon sens, est la mort de Bourtaï qui, désormais, après plusieurs numéros, avait trouvé une place dans le cœur de bien de nos lecteurs. Mais il devait mourir. La plupart des lecteurs savaient maintenant que, dans n'importe quel numéro de Conan, il y avait une bonne chance pour que tous les personnages, ou presque tous, qu'im-



Glynis Oliver (Wein).



porte l'intrigue, trépassent à la conclusion. En guise de petit plus, John et moi décidâmes de montrer un petit squelette (clairement celui de Bourtaï) à côté de celui sur le trône et celui appartenant au chef des voleurs.

« Deux hommes touchèrent l'Œil d'Azur. Deux hommes moururent. »

John dessina le visage de Conan en gros plan, avec une mine impassible, en ajoutant une didascalie expliquant qu'il n'y avait « pas de place pour des larmes d'hommes au milieu de cette violence qu'est l'Âge hyborien », je parvins, je l'espère, à accentuer un tout petit peu l'impression de stoïcisme qui se dégage du Cimmérien. Lorsque Conan repart face au soleil levant, Ernie Chan/Chua traça suffisamment de lignes émanant de notre astre tutélaire pour remplir le ciel. (Oublions le fait – comme il me semble que quelqu'un le mentionna dans une lettre – que, si Conan continue d'avancer dans cette direction, il finira par se retrouver derechef devant la cité khitanienne de Wan Tengri ! J'affirme que c'est là simplement son trajet pour sortir des ruines et qu'il reprend rapidement la direction de l'ouest.)

Une fois de plus, Gil Kane dessina la couverture puis Ernie s'occupa de la finition. Et une fois de plus, une demoiselle bien proportionnée, venue d'on ne sait où, s'incruste dans ce dessin, dans le seul but d'attirer le regard des lecteurs mâles. Privé de son noir intégral, le monstre sur la couverture donne peut-être encore plus l'impression de sortir d'un dessin animé, cela

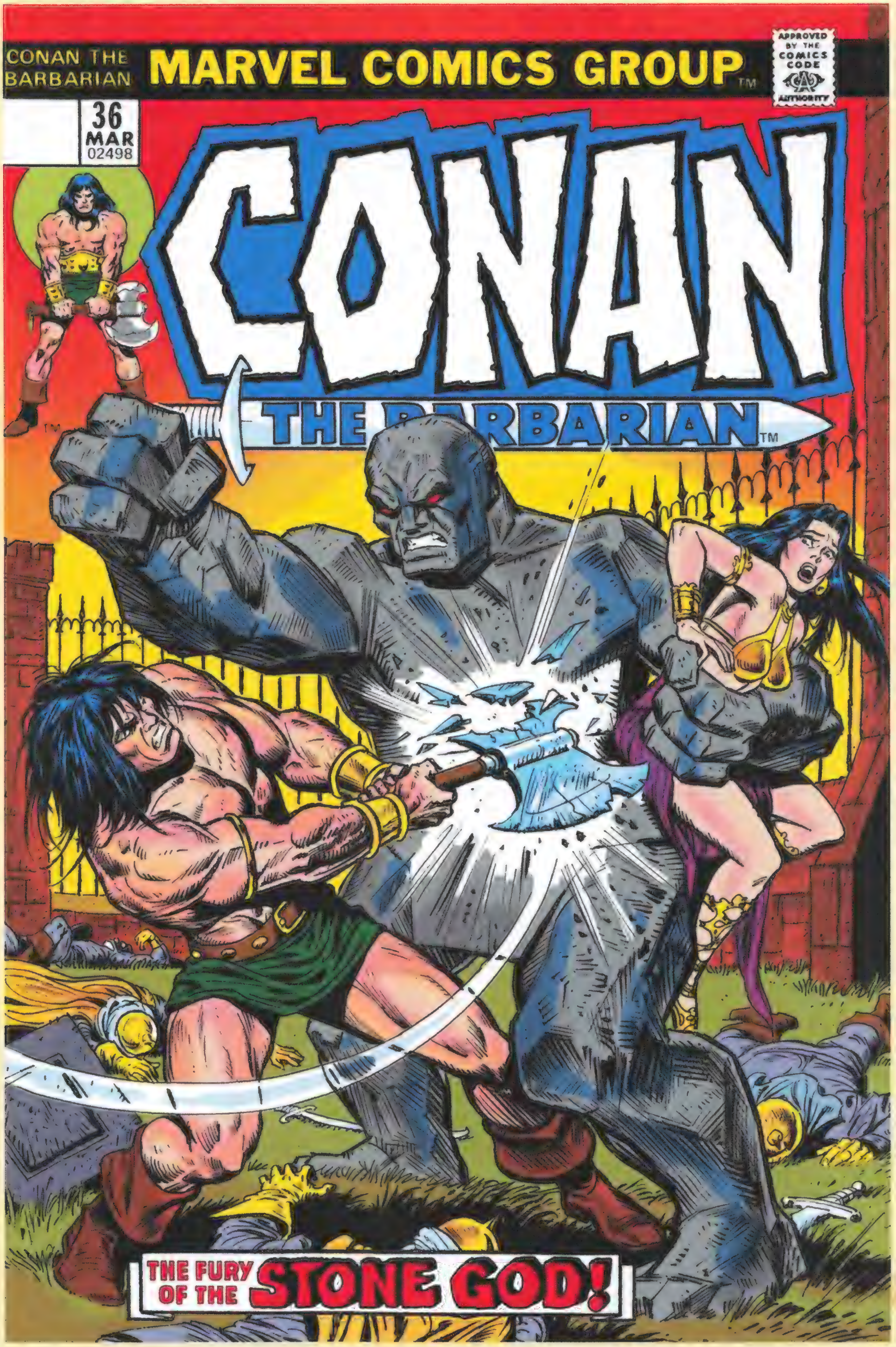
dit, il reste menaçant. J'aime à penser que la bave y fut pour quelque chose.

Une remarque à propos de la raison pour laquelle on trouve beaucoup de couvertures de Gil Kane dans Conan the Barbarian, hormis le fait que Gil avait un talent indisputable et que John Buscema n'aimait pas trop en dessiner : Au moment où cette histoire fut produite, j'étais rédacteur en chef. Afin que tout se déroule sans encombre, compte tenu de tous les titres que nous faisions paraître chaque mois, j'avais mis en place un système où, à intervalles réguliers, Gil prenait le train depuis son domicile du Connecticut pour se rendre à New York. Nous nous posions dans mon bureau et passions en revue des photocopies des différents numéros et histoires en attente de couvertures, photocopies fournies par le directeur de fabrication John Verpoorten. En les feuilletant, Gil ou moi trouvions une idée pour une bonne scène de couverture et Gil en faisait une esquisse rapide. Après peut-être quelques modifications, ou parfois une deuxième voire troisième idée, Gil repartait chez lui et, la semaine suivante, en gros, les couvertures dessinées commençaient à parvenir aux bureaux de Marvel. Je les examinais et ensuite (parfois avec des corrections effectuées par le directeur artistique John Romita ou des artistes maison comme Marie Severin ou Herb Trimpe), elles partaient à l'encrage.

Dans le cas de Conan, Gil Kane avait été aussi un admirateur de Robert E. Howard quand je jouais encore aux cowboys et aux Indiens dans mon Missouri natal ; il était donc doublement enthousiaste à l'idée de les réaliser. Elles étaient presque toujours impeccables, surtout avec l'encrage d'Ernie Chan/Chua.

Et désormais, c'était l'heure pour notre Cimmérien de rentrer à Turan.

36 « Méfie-toi des Hyrkaniens et de leurs présents... »



Mars 1974 -
Scénario : Roy Thomas - Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

À ce stade, je me disais que Conan the Barbarian était prêt à entrer dans une nouvelle et excitante période puisque le protagoniste retournait en Aghrapur, la capitale de Turan, depuis l'est.

Conan n°36 fut aussi le premier numéro (depuis le n°31) à ne pas se baser sur des histoires de Robert E. Howard, L. Sprague de Camp et/ou Lin Carter dont « L'ombre dans la tombe » avait été prévu pour être une adaptation de « The Thing in the Crypt » (« La chose dans la crypte »), de de Camp et Carter, jusqu'à ce que survienne un empêchement de dernière minute. Je trouvais ça très amusant de construire un mélange des différentes histoires d'REH, d'y insérer Conan et de voir ce que ça donnerait. Ça me permettait de faire découvrir à un nouveau lectorat la prose souvent poétique d'REH.

L'alternative eût été d'inventer des histoires entièrement inédites pour combler les mêmes vides dans la chronologie de Conan mais, même si j'avais pu facilement le faire, je n'en voyais pas du tout l'intérêt. Ce dont j'avais envie, c'était de mettre dans Conan the Barbarian le plus possible d'REH. Franchement, je doute que le lecteur moyen ait jamais remarqué, ou considéré comme important, le fait qu'une histoire spécifique soit basée sur des exploits de Conan écrits par REH, par de Camp et/ou Carter, par un autre « collaborateur posthume » d'Howard ou par moi-même.

Les différences entre les approches ci-dessus eussent été plus nettes avec de la prose mais le 9è art mettait tout le monde d'accord : Conan ressemblerait à Conan et l'Âge hyborien à l'Âge hyborien, indépendamment de la source littéraire, du moment que John Buscema, Ernie Chua/Chan et moi faisions notre travail. Bien sûr, les textes d'Howard sont le produit d'origine tandis que de Camp, Carter et moi écrivions des pastiches mais j'ai toujours pensé que certains pastiches susceptibles d'être adaptés dans Conan seraient largement aussi efficaces que la plupart de l'œuvre howardienne. Après tout, toutes les aventures conaniennes d'REH ne se valent pas.

Le titre de l'histoire fut tiré d'une citation en rapport avec la guerre de Troie : « Je crains les Grecs, même lorsqu'ils apportent des présents ! » (« Timeo Danaos et dona ferentes ! » Virgile, L'Énéide, II, 49) Le présent des Grecs, bien entendu, était un gigantesque cheval de bois qui causa la perte de la cité troyenne. Il y avait à mes yeux une valeur référentielle dans la simple substitution du terme « Grecs » au terme « Hyrkaniens ».

Oui, j'aime vraiment beaucoup cette citation ! Pas mal d'années en arrière, quand je co-rédigeai le premier brouillon d'un script pour la série télévisée Xena : Warrior Princess (Xena, la guerrière), je l'intitulai « Méfie-toi des Grecs et de leurs présents » [S01 E12 le titre français retient seulement « Méfie-toi des Grecs »]. Cela parlait de la guerre de Troie et du cheval, même si les producteurs oblitérèrent l'idée que ma collègue [Janis Hendler] et moi, avions eue de faire d'Hélène une vaniteuse tête de linotte uniquement soucieuse de son apparence ; cela me fit grincer des dents quand elle part seule, à la fin du conflit, « pour se trouver », mais des idées modernes comme celle-là fonctionnent dans une série télé où un survivant de Troie fréquente Jules César, qui vécut au millénaire d'après.

Une précision à propos du terme « Hyrkaniens » : comme les habitants de l'empire expansionniste de Turan avaient une ascendance hyrkanienne, REH appelle souvent les Turaniens des « Hyrkaniens » dans les histoires originelles. Je trouvai que cela pourrait embrouiller nos lecteurs, alors je les qualifiai rarement de la sorte. Les Hyrkaniens étaient peut-être ethniquement proches des Turaniens, mais une haine profonde divisait les deux groupes parce que Turan (en tout cas dans les comics) essayait de conquérir des territoires hyrkaniens sur la côte orientale de la mer de Vilayet. Dans les textes d'Howard, Turan était également expansionniste mais REH ne donna jamais beaucoup de précisions là-dessus.

Au passage, l'Âge hyborien ne comptait aucun pays appelé « Hyrkanie » mais juste un ensemble lâche de cités-états dont les habitants partageaient une ascendance commune ; elles étaient donc mûres pour se faire annexer par les Turaniens agressifs et très bien organisés. Le roi Yildiz régnait encore mais je fis en sorte qu'un de ses fils, le prince Yezdigerd, dirige les campagnes étrangères de l'armée turanienne.

Chez REH, Yezdigerd n'est qu'une présence invisible mais de Camp et Carter en avaient fait un vrai personnage. Je poursuivis donc la tendance et développai l'antagonisme entre lui et le barbare. Vous vous souvenez peut-être que Conan inflige à Yezdgerd une cicatrice permanente dans le n°20 et qu'il se serait fait déca-

piter sur l'instant si le prince lui avait mis la main dessus mais, puisque Yezdigerd était toujours à l'étranger dans le n°36, le risque immédiat n'était pas bien grand pour le Cimmérien de se trouver en Aghrapur ; en effet, il n'était pas assez célèbre pour qu'on fît le rapprochement entre lui et l'homme qui avait défiguré un prince turanien à des centaines de kilomètres de là.

Conan n°36 fut utilisé pour mettre en avant le commandant des forces turaniennes en Aghrapur, un certain Narim-Bey, ainsi que sa maîtresse Amytis et un courtisan du nom de Feyd-Ratha. Ces trois personnages auraient leur importance deux numéros plus tard. Ils viennent en fait d'une histoire d'REH que j'avais souhaité adapter pour le n°38, « The House of Arabu » (où figurait un Grec, Pyrrhas, dans une aventure parmi des Mésopotamiens, une situation pas très différente de celle de Conan chez les Turaniens).

Comme j'espère que vous l'avez remarqué, je ne me contentais pas d'adapter une histoire ici, une autre là, sans plan, juste pour faire paraître en kiosque un numéro de Conan. J'avais un objectif bien spécifique : que le Cimmérien quitte l'armée turanienne et redevienne un guerrier errant. Ce départ trouvait sa justification dans des sous-entendus émis par REH en personne, à la fois dans ses histoires et dans une lettre écrite à deux admirateurs éclairés quelques mois avant sa mort, lettre par la suite utilisée par ces derniers (P. Schuyler Miller et John D. Clark) sous le titre « Probable Outline of Conan's Career » (« les grandes lignes probables de la carrière de Conan » lettre réimprimée entre autres dans Savage Tales n°2 et The Savage Sword of Conan n°16).

Je laissai à l'immorale Amytis son nom distinctif, tel que je l'avais trouvé dans « La maison d'Arabu » mais changeai Naram-Ninub en Narim-Bey car le premier ne donnait pas tout à fait la même impression que celle donnée par Howard à ses noms turaniens dans divers textes. Feyd-Ratha est un nom que je dénichai quelque part (peut-être sous l'inspiration du roman Dune de Frank Herbert, que j'avais lu quatre ans plus tôt) pour remplacer le nom « Ibi-Engur » dans « La maison d'Arabu ».

Dans ce numéro, Conan et Amytis commencent une relation houleuse qui n'apportera que des ennuis si et quand Narim-Bey s'en apercevra. Aujourd'hui, on peut avoir l'impression que cela n'a rien de sensationnel mais, pour les bandes dessinées américaines de 1974, c'était torride.

Une scène du n°36, dans la cour intérieure, au cours de laquelle deux Turaniens insultent Conan et en paient le prix, me permit d'utiliser une de mes phrases préférées de l'histoire d'REH « La tour de l'éléphant », phrase qui n'avait pas été reproduite dans Conan n°4 parce que c'était simplement de la narration, pas du dialogue : « En règle générale, les hommes civilisés sont plus malpolis que les sauvages car ils savent qu'ils peuvent se montrer grossiers sans se faire fendre le crâne pour autant. » (Trad. François Truchaud et Patrice Louinet).

Howard avait peut-être un style littéraire ampoulé mais il pouvait être incisif lorsqu'il le fallait.

Je me souviens que de Camp, dans un essai, avait écrit que Conan s'initiait graduellement au tir à l'arc car les Turaniens et leurs cousins les Hyrkaniens allaient jusqu'à pratiquer l'archerie à cheval ; donc, dans ma version, le barbare au début n'aimait pas l'arc, qu'il considérait comme « efféminé », mais était trop intelligent pour mépriser bien longtemps une arme qui lui assurerait un avantage dans une bataille rangée.

En effet, sur deux planches s'étalant sur plusieurs jours (plus probablement plusieurs semaines) nous montrâmes Conan affinant ses talents avec l'arc et la flèche ainsi qu'avec d'autres armes, même une sorte de bola dont j'indiquai l'importation récente des « terres voilées de mystère au nord de Khitaï la mythique ». Je ne souhaitais pas voir Conan devenir trop vite un cavalier à cheval mais je voulais qu'il acquière cette compétence dont il pourrait se servir plus tard. Venu de la morne Cimmérie, Conan n'avait pas eu la possibilité d'utiliser une large variété d'armes ; il était donc temps pour lui d'y remédier.

Le moteur principal de l'intrigue, bien sûr, était la statue de pierre décapitée, envoyée au roi Yildiz par son fils Yezdigerd depuis une ville qu'il venait de raser et la tête, arrivée de la ville jumelle dans un second temps. Lorsqu'elle est jointe au corps, comme les artisans sorciers ont deviné que Yildiz allait le faire, la statue prend vie et son objectif est de tuer le roi et son entourage physique immédiat. C'est une sorte de bombe à retardement avant la lettre car,

lorsque la statue est activée, ceux qui l'ont façonnée se trouvent très loin de là.

En tant que « monstre du numéro », la statue est peut-être un peu déficiente. Elle n'a pas vraiment grand-chose de spécial même si, dans la vie réelle, nous la trouverions tous effrayante. Je regrette de ne pas avoir poussé le dessinateur John Buscema à rendre un peu plus frappant son aspect visuel. Pour autant, elle possède une massivité bien rendue et je fus très content des scènes de John où la créature décime tous les soldats tentant de protéger le roi Yildiz terrifié. J'aimai aussi beaucoup les crayonnés de John pour la couverture.

À la fin de l'histoire, des pensées viennent semer le trouble chez Yildiz : peut-être que Yezdigerd, qui lui a fait parvenir la tête de la statue et son corps depuis des villes hyrkaniennes détruites, savait que la statue prendrait magiquement vie lorsque les deux éléments seraient assemblés et peut-être souhaitait-il la mort de son père afin de devenir lui-même roi. (Dans un autre récit de Conan en prose, un autre fils de Yildiz lorgnait sur le trône, mais cela avait été ajouté à l'intrigue par L. Sprague de Camp donc, ce n'était pas totalement authentique et, de toute façon, nous n'avions pas le droit, à l'époque, de faire quoi que ce fût avec ce que de Camp avait écrit. Par la suite, j'arrondis les angles pour que ça se tienne.)

Si « Méfie-toi » est par certains côtés une histoire mineure, elle a son importance parce qu'elle annonce ce qui va suivre puisque, à son épilogue, l'ingrat Yildiz, au lieu de récompenser généreusement Conan qui vient de lui sauver la vie, autorise Narim-Bey à envoyer le Cimmérien vers le nord, « dans les collines où s'étend la rébellion », sans doute parce qu'il a remarqué que la charmante Amytis s'était précipitée vers Conan après la bataille contre le monstre minéral et pas vers lui. Pas besoin d'être un génie (même pas un génie de la maison d'Arabu) pour découvrir, comme le fait Narim-Bey, la vérité.

Le numéro suivant serait lui aussi un récit mineur, mais ce serait le seul et unique de la série Conan the Barbarian à être dessiné par Neal Adams, et rien que cela le rendrait mémorable.

La statue dessinée par Big John emprunte beaucoup dans son aspect visuel, gigantisme en moins, à une autre créature monstrueuse bien connue des fans de Marvel : IT, the Living Colossus. C'est une statue réalisée par Boris Petrovsky pour glorifier « l'homme soviétique « (en réalité, il lui donna un aspect effrayant pour se moquer du régime) qui, contrôlée par un alien perdu, Kigor, sema la désolation partout où elle fut exposée. Les 2 statues ont donc le même statut de vilains !

37 « La malédiction du crâne d'or »

Avril 1974
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin et encrage : Neal Adams

À plus d'un égard, Conan the Barbarian n°37 fut un numéro très spécial. Il s'agit de la seule et unique aventure en couleur de Conan sur laquelle je travaillai (moi ou même n'importe quel autre écrivain de Conan) avec le dessinateur Neal Adams (même s'il donna un coup de main à l'encrage un ou deux numéros plus tard).

Nos collaborations sur, d'abord The X-Men puis The Avengers, s'étaient terminées par des désaccords certains et des tensions entre nous. Pour autant, Neal et moi avions gardé un grand respect mutuel pour nos talents spécifiques ; je l'invitai donc peu de temps après à dessiner une histoire de Conan et je fus enchanté de sa réponse positive.

Mais « La malédiction du crâne d'or » n'était pas ce que nous avions l'intention d'adapter et Conan the Barbarian n'était pas non plus le magazine que nous avions prévu pour cela.

Dans le plan initial (que j'avais oublié jusqu'à ce qu'on me le remette récemment en mémoire), Neal devait dessiner une histoire d'un peu plus de trente pages pour Savage Tales, le magazine en noir et blanc de Conan et précurseur de Savage Sword of Conan. Cette mission devait nous donner une marge de manœuvre plus flexible puisqu'elle nous permettrait d'avoir John Buscema, peut-être aussi d'autres artistes, au travail sur d'autres récits de Savage Tales, et nous pourrions utiliser l'histoire de Neal une fois celle-ci reçue. (Lorsque, après seulement cinq numéros, Savage Tales fut remanié pour accueillir des histoires de Ka-Zar en Terre sauvage et que nous lançâmes Savage Sword of Conan, nous eûmes encore plus besoin de matériel textuel rattaché à Robert E. Howard.)

Cependant, au moment de nous lancer, Neal et moi avions prévu de faire une histoire presque complètement différente de celle qui fut publiée au bout du compte.

Comme je l'ai écrit avant, j'avais récemment fait en sorte (c'est du moins ce que je pensais) que Marvel adapte les aventures de Conan en prose composées par L. Sprague de Camp et Lin Carter et parues dans des formats poche à grands tirages, au cours des années qui venaient de s'écouler. (Nous parlons ici de la fin des années 60 et du début des années 70.) Un de ces textes écrits à quatre mains était « The City of Skulls » (« La cité des crânes ») dont l'action se déroule assez tôt dans la carrière de Conan, alors qu'il est incorporé dans l'armée turanienne.

Conan et un guerrier noir du nom de Juma (un personnage créé par de Camp et Carter) escortent la resplendissante fille du roi Yildiz, Zosara (ils sont les seuls survivants d'une caravane turanienne initialement plus grande) à travers des montagnes lorsqu'ils se font capturer et emmener dans une cité perdue sur laquelle règne un despote adipeux, Jalung Thongpa, qui, bien entendu, décide d'ajouter Zosara à son harem. Après une brève période d'esclavage, Conan et Juma tuent l'ectomorphe maléfique (NDT: « ectomorphe maléfique » : description semblant convenir au grand-prêtre et pas au souverain ; par ailleurs, « ectopmorph », à ma connaissance, n'existe pas) malgré l'intervention d'une gigantesque idole animée et pourvue de six bras. Au moment où Zosara retourne chez Yildiz, elle est enceinte de Conan. Rideau.

Pendant que les avocats de Marvel étaient censément en train de peaufiner l'accord avec de Camp et Carter, Neal et moi commençâmes notre adaptation. La première planche de celle-ci est désormais la planche 6 (la planche titre) de « La malédiction du crâne d'or », montrant Conan à cheval en tant que membre de la soldatesque turanienne.

Mais vers le début, il fallut soudain, ou du moins nous fut-il vivement recommandé, de coloriser l'histoire que Neal était en train de crayonner et de la verser dans le magazine en couleurs de Conan, ce qui signifiait en ce temps-là qu'elle ne pouvait plus dépasser dix-neuf planches. Après toutes ces années, je ne sais pas trop pourquoi ce changement eut lieu parce que même si « La cité des crânes » s'insérait bien chronologiquement dans la période que je couvrais alors dans Conan the Barbarian, je fus mis au courant alors que j'avais déjà confié à Neal la mission de dessiner l'histoire en noir et blanc pour Savage Tales.

En plus, ceci n'était que le commencement de nos problèmes.

À la même époque, de Camp décida tardivement qu'il demeurait quelques obstacles juridiques à notre projet d'adaptation de ses aventures de Conan et il retira la vague autorisation grâce à laquelle Neal et moi avions officié. Neal était alors en train de finir la sixième planche, c'est-à-dire le moment où Conan, Juma, Zosara

et leurs ravisseurs se font charger par un rhinocéros.

Ayant heureusement pris conscience qu'il nous fauchait en plein vol pour des raisons techniques d'ordre légal, de Camp eut la générosité d'autoriser Marvel à utiliser exceptionnellement le personnage de Juma, déjà au premier plan dans les pages déjà exécutées. Tout ce que nous eûmes à faire était de restructurer l'histoire à partir de ce point, si bien qu'elle ne serait plus « La cité des crânes » ou quoi que ce fût d'approchant. J'éprouvai alors le besoin d'adapter quelque chose d'REH afin, si possible, de rester légalement dans le vert par rapport à de Camp.

Glenn Lord vint à la rescousse (comme il le fit si souvent) en nous permettant d'adapter une vignette très brève, écrite par REH, dans laquelle un Kull d'Atlantis pas encore roi agit en coulisses.

Le titre de cette vignette : « La malédiction du crâne d'or ». Là, un magicien nommé Rotath se trouve à l'article de la mort, frappé par Kull (qu'on ne voit pas) et trépasse en proférant une malédiction sur son propre squelette. Des milliers d'années s'écoulent et, dans ce qui est pour nous le monde moderne, un explorateur tombe sur le crâne doré de Rotath... et meurt, piqué par un scorpion tapi dedans. Rideau sur la vignette.

Grâce à quelques ajustements, cette vignette, dessinée par Neal, devint la base d'un nouveau prologue de trois planches pour Conan the Barbarian n°37, quoiqu'avec une image de Kull, dessinée par Marie Severin, reproduite en photocopie dans l'un des yeux du magicien à l'agonie. Les six planches déjà finies de « La cité des crânes » devinrent le commencement du nouveau récit, récit qui s'écarte de celui de de Camp lorsque le rhinocéros chargeant est attaqué par un reptile beaucoup plus massif.

À partir de là, nous inventâmes une nouvelle histoire. Puisque notre méchant était désormais Rotath, un sorcier maléfique ressuscité, plutôt qu'un roi gros et vil, cela nous aida.

Je suis probablement partial mais je dois admettre que je préfère « La malédiction du crâne d'or », de Neal et moi, à « La cité des crânes » de de Camp et Carter (j'eus finalement la joie d'adapter cette dernière histoire avec Mike Vosburg et Alfredo Alcala dans Savage Sword of Conan n°59, en 1980, sous forme de – rare – bande dessinée non canonique). (NDT : Savage Sword of Conan n°60, en réalité de janvier 1981, ne mentionne pas Vosburg et Alcala: contrairement à SSOC n°59, décembre 1980).

Evidemment, greffer trois pages de préface avec Kull signifiait qu'il ne nous restait plus que dix planches pour boucler une histoire à peine démarrée. Il fallut donc que Neal resserre le déroulement en réalisant des planches avec des cases multiples. Si vous lisez l'histoire, vous remarquerez qu'on s'y marche un peu sur les pieds dans sa seconde partie ; vous savez maintenant pourquoi.

Le résultat ressemblait peut-être un peu plus à « La cité des crânes » que ce qu'il eût fallu mais de Camp, ô surprise, ne s'en plaignit pas. En tout cas, Yolinda n'était pas enceinte à la fin de notre histoire.

Un des curieux faits marquants de Conan n°37 est la limace géante qui vient glisser sur les dernières planches. Neal ne parvint pas à m'abuser quand il dessina le « visage » de la limace pour le faire ressembler à des organes génitaux féminins. Nous n'en parlâmes jamais directement ; Neal se contenta de me faire un petit sourire en coin quand je lui laissai entendre que je savais très bien ce qu'il était en train de traficoter mais je décidai de ne pas en tenir compte et de voir si le Comics Code (la commission de censure) s'en apercevrait et émettrait une objection. Hé, peut-être que c'est moi qui avais l'esprit mal tourné et que ce que Neal avait dessiné était l'équivalent artistique d'un test de Rorschach : on y discernait ce qu'on voulait. On verrait bien si les gens du Code allaient nous dire que nous corrompions les jeunes esprits.

Evidemment, ils préféraient voir dans ce visage de limace un simple visage de limace donc le numéro fut imprimé tel qu'il fut dessiné. Ou alors ils étaient tous en train de rougir et avaient peur que nous les accusions de nourrir des pensées perverses : « Comment ça, cette limace est "sale" ? C'est juste une limace ! »

Autre coup de chance : Tom Palmer, qui avait encré Neal sur X-Men et Avengers, était disponible pour assurer les finitions du numéro.

Par une coïncidence étrange, Conan the Barbarian n°37 parut au cours d'une pénurie de papier (causée par une grève dans des usines à papier américaines et peut-être bien aussi ca-

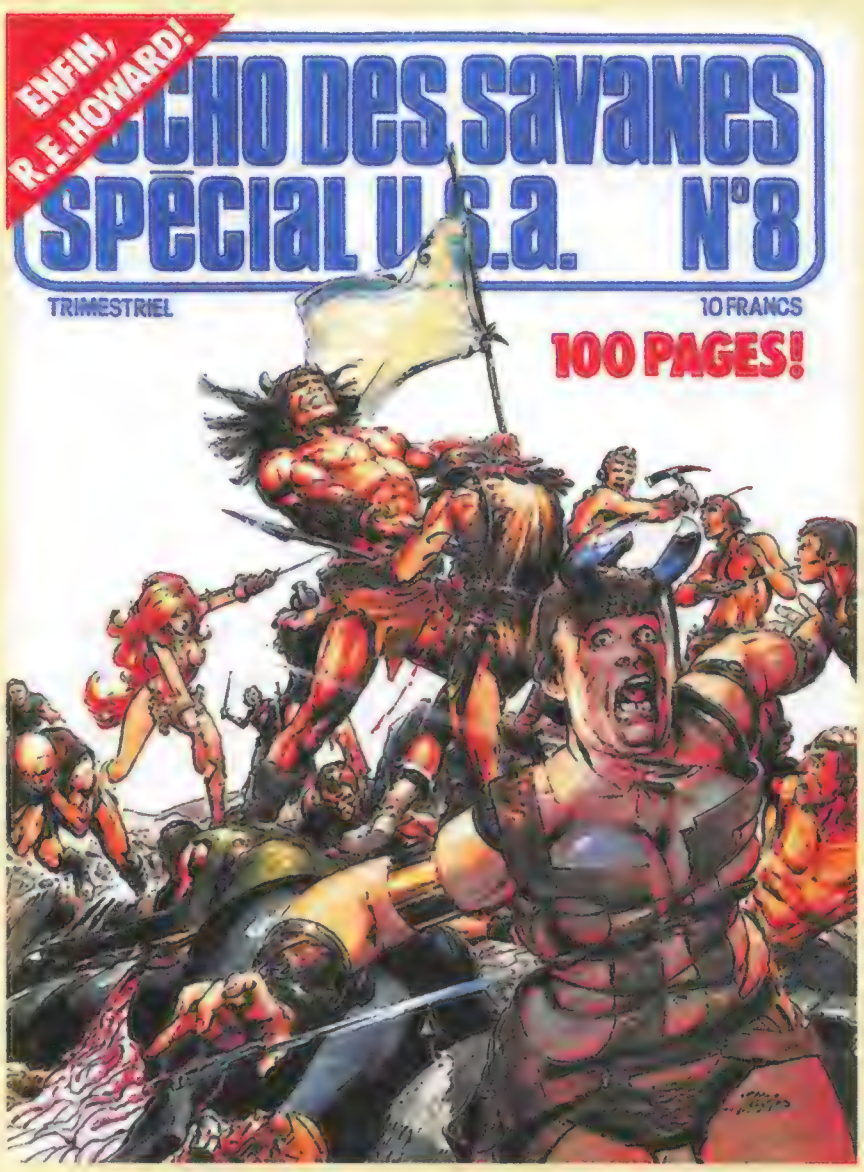
nadiennes, je pense), début 1973. Pendant cette période, Marvel (également DC) réduisit temporairement le nombre de comics publiés par leurs soins afin de ne pas se retrouver à court de papier pour leurs titres en première ligne comme Spider-Man, Fantastic Four et Conan aussi, d'ailleurs, car les ventes de ce dernier ne cessaient d'augmenter. La diminution des titres pendant deux mois signifia une longévité en kiosque accrue pour ces magazines qui parurent quand même, ce qui changeait de l'ordinaire. De fait, les mensuels restèrent en vente pendant un mois complet au lieu d'être retirés au bout d'une semaine ou deux afin de dégager de la place pour les nouveaux arrivages. Il en résulta bien sûr un pourcentage de ventes plus élevé.

Au final, le n°37 devint et resta pendant plusieurs années la meilleure vente de Conan the Barbarian, avec le n°38 dessiné par Buscema pas loin derrière, étant donné que cette pénurie artificielle de papier prit rapidement fin.

Parfois, la façon dont se déroulent les choses est curieuse, non ?

Neal a dit un jour qu'un éditeur étranger (c'était peut-être en France) était tombé tellement en admiration devant « La malédiction du crâne d'or » qu'il l'avait payé pour ajouter des planches et des cases à l'histoire. Je n'ai jamais vu cette version, si tant est qu'elle ait jamais existé, mais il est sûr que j'aimerais bien y jeter un œil.

Rotath, pour sa part, était un méchant trop bien imaginé pour qu'on le perde après juste une histoire, même avalé par la limace sexy. Cela prit cependant du temps de le faire revenir, à peu près une vingtaine d'années, concrètement. Il refit surface dans un roman graphique que j'écrivis, Conan : The Ravagers Out of Time et dans lequel il se bat non seulement contre l'indomptable Cimmérien mais aussi contre Red Sonja et un roi Kull égaré dans les couloirs du temps. L'histoire se déroule quelques années après la période « crâne d'or ».



Pour répondre à Roy Thomas, en réalité, cet épisode a été republié dans L'Echo des Savanes, Spécial USA, n°8 (juillet 1978). Il n'y a, hélas, pas de planches, ni même de cases inédites mais seulement une série de dessins des héros howardiens (Salomon Kane, Bran Mak Morn...) pour agrémenter du rédactionnel. Par exemple, l'illustration de Red Sonja, ci-dessus.

Neal Adams.

38 « Le guerrier et la femme-loup »

Mai 1974 (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Scénario : Roy Thomas - Dessin et encrage : John Buscema

Pendant que Neal Adams et Tom Palmer s'activaient sur le graphisme de Conan the Barbarian n°37, le dessinateur habituel John Buscema était, lui aussi, bien occupé : il travaillait pour la première fois sur cette série au dessin et à l'encrage.

John préférait encrer lui-même ses planches ou, à défaut, les faire encrer par son jeune frère Sal, comme cela avait été le cas quelques années plus tôt sur plusieurs numéros de The Silver Surfer. Cependant, le rédacteur en chef de Marvel, Stan Lee, voulait que John s'occupe uniquement des crayonnés parce qu'ainsi, il produirait davantage de planches. Même s'il respectait beaucoup les bons encreurs, Stan trouvait que des deux, c'était le dessinateur le plus important, du point de vue graphique (en tout cas la plupart du temps). Pour dire les choses franchement, puisqu'il gagnait plus en assurant simplement les crayonnés qu'en s'occupant aussi de la finition, John n'y voyait aucune objection, en règle générale mais, de temps en temps, il n'aimait pas trop le résultat final et demandait alors qu'on le laisse s'occuper d'un bout à l'autre du graphisme, le temps d'un numéro ou deux. Pour autant que je sache, il a toujours été comme ça depuis le jour où il a rejoint Marvel, à la fin des années 60.

La plupart des gens qui considèrent l'art de John sur Conan n°38 sont d'accord : il devrait plus souvent s'encrer lui-même, aussi bons soient les autres encreurs. Les finitions de John, qui fut influencé par Hal Foster (Prince Valiant), Joe Kubert (Hawkman, Sgt. Rock) et d'autres, possèdent une puissance illustrative claire. Il leur manque les striures fines souvent ajoutées par exemple par Tony DeZuniga, Alfredo Alcala, Ernie Chua/Chan, mais, à d'autres égards, elles font plus que compenser. (Dixit le gars qui le premier envoya Alcala sur les crayonnés de John pour « Black Colossus » dans Savage Sword of Conan n°2, un partenariat que John n'aima jamais même s'il respectait Alfredo en tant qu'artiste. Cela dit, les lecteurs adorèrent car ils avaient pris l'habitude du détail avec Barry Smith.)

Nous retrouvons Conan et l'armée turanienne dans laquelle il s'est enrôlé à la fin du n°29, « Deux contre Turan » et, certes, il ne fait nul doute qu'il aurait pu connaître encore bien des aventures au service du roi Yildiz (en tout cas à moins/jusqu'à ce que le prince Yezdigerd ne revienne et ne le reconnaisse), mais j'essayais de donner au temps, dans ce magazine, un rythme relativement réaliste avec une année de la vie de Conan pour une année de comics ; je pensai qu'un an dans l'armée turanienne suffisait.

Quelques années auparavant, L. Sprague de Camp avait écrit « An Informal Biography of Conan the Cimmerian » fondée sur des travaux précédents effectués par d'autres admirateurs de Robert E. Howard. Il y avait affirmé ceci : « Conan continua de servir dans l'armée turanienne jusqu'à une période totale d'environ deux ans ; il voyagea beaucoup et apprit les techniques de la guerre civilisée, organisée.

Comme à l'accoutumée, les embrouilles étaient ses compagnes. Après un de ces épisodes, particulièrement agité, qui avait impliqué la maîtresse du commandant de la division de cavalerie dans laquelle il servait, Conan jugea opportun de déserter l'armée turanienne. »

Selon de Camp, la chose eut lieu entre « The Curse of the Monolith » (« La malédiction du monolithe »), histoire écrite à quatre mains avec Lin Carter et « The Bloodstained God » (« Le dieu taché de sang », « Le dieu maculé de sang »), un texte non conanien d'REH que de Camp avait retoqué en aventure du Cimmérien. Il ne donna pas d'autres détails.

Je m'étais bien amusé à inventer la manière dont Conan se retrouvait (de force) dans l'armée turanienne mais, même s'il pouvait en aller de même pour les circonstances de son départ, je disposais néanmoins cette fois du précédent indiqué et décidai de m'en servir (je bricolai juste de quelques mois la durée passée par Conan au service des Turaniens).

Ayant ainsi une trame minimale, je m'apprêtais à construire une histoire totalement inédite qui raconterait les adieux du barbare à l'armée quand je me souvins d'un texte d'Howard intitulé « The House of Arabu » / « La maison d'Arabu » (également publié une fois, de manière inexplicable, avec le titre « The Witch from Hell's Kitchen » / « la sorcière des fourneaux de l'Enfer »). D'abord publié en 1951, puis à la fin des années 60, chez l'éditeur Lancer, dans le format poche Wolfshead, il mettait en vedette un héros grec quelque peu conanesque du nom de Pyrrhas. Celui-ci est plus ou moins soldat chez les Mésopotamiens et se retrouve embarqué dans une aventure faite de combines humaines et de lycanthropie qui le convainc de vider les lieux.

Dès que je pensai à cette histoire, je me rendis compte que très peu de changements seraient nécessaires pour en faire un parfait exploit de Conan. Si Turan ressemblait plus à la Perse ou (selon de Camp) au Turkestan qu'à la Mésopotamie, on retrouvait quand même cette ambiance, venue de l'antique Babylone ou de l'Assyrie, dans le royaume expansionniste de Yildiz, royaume implanté sur les marches des pays occidentaux dont il menaçait sans cesse de dévorer les territoires.

Comme je l'ai écrit plus tôt, j'avais choisi d'adapter « Arabu » en aventure de Conan deux mois avant de commencer concrètement parce que, dans le n°36, j'avais introduit un courtier turanien aux manières affectées, Feyd-Ratha. C'était un homologue du prince Enakalli, vu dans « La maison d'Arabu ». Je décidai de même que le « commandant » dans la biographie conanienne de de Camp s'appellerait Narim-Bey, l'équivalent (avec un nom sonnant davantage turanien) d'un certain Naram-Ninub dans « Arabu », tandis que la maîtresse de ce dernier, Amytis (nom inchangé), aurait la même fonction vis-à-vis de Narim-Bey. Une jeune danseuse à l'existence éphémère, Belibna, assura également la transition de la Mésopotamie à Turan, tout comme le prestidigitateur Gimil-Ishbi (eux aussi conservèrent leur nom). Il y a pourtant un changement que je regrette de ne pas avoir fait concernant la mort de Gimil-Ishbi : Pyrrhas tue de sang-froid le prestidigitateur, ce qui n'est pas franchement un acte héroïque, après que le vieillard lui a donné l'information dont il a besoin. Je le transposai dans l'attitude de Conan. Rétrospectivement, j'aurais aimé faire de Gimil-Ishbi un vilain encore plus évident, peut-être en montrant clairement ce qui est simplement sous-entendu dans le comic, à savoir qu'il veut l'âme de Conan en échange de son aide. Que Conan passe alors Gimil au fil de l'épée eût été encore plus mérité. Je ne pense pas que le Conan d'Howard aurait tué le vieil homme sans davantage de provocation de la part de ce dernier. REH, je te prie de bien vouloir m'excuser !

Visuellement, les créations les plus singulières de ce numéro furent bien sûr la femme-loup Lilitu et son compagnon Ardat Lili, tout aussi atteint de métamorphisme. John dessina excellemment une Lilitu nue et aux longs cheveux toujours très bien placés pour que nous n'ayons pas sur le dos la Comics Code Authority, et j'ai toujours eu envie que Conan croise à nouveau le féroce duo.

(Par ailleurs, on se détend et on boit frais : je sais très bien que « were », dans l'anglais « werewolf », signifie « homme » et que par conséquent, le terme « were-woman » signifie en réalité « homme-femme » et non « femme-loup », mais comme il existe une longue tradition faisant d'une « were-woman » une femme lupine, je n'ai vu aucune raison de m'en écarter.)

J'ai été un peu désinvolte, quelques lignes plus haut, en ce qui concerne la nudité dans le n°36. Ça me causa en réalité beaucoup plus de soucis, à l'époque, parce que, bon, si les gens du

Comics Code nous avaient soudain renvoyé un numéro complet et demandé pourquoi Ardat Lili portait un pagne en fourrure alors que sa compagne n'était vêtue que de tresses noires et violettes, nous aurions eu du mal à répondre et il aurait très bien pu en résulter un retoquage graphique de dernière minute, complètement désastreux, pour lui ajouter une espèce de bikini à l'antique. Heureusement, la commission ne demanda aucun changement (ou si elle le fit, ces changements durent être faits avec beaucoup d'habileté et je les ai oubliés, parce que je ne vois pas d'endroit où quelqu'un d'autre que John Buscema dessina la chevelure de Lilitu ; en outre, il n'y aurait certainement pas eu assez de temps pour renvoyer à Big John les planches d'origine pour qu'il les refît lui-même).

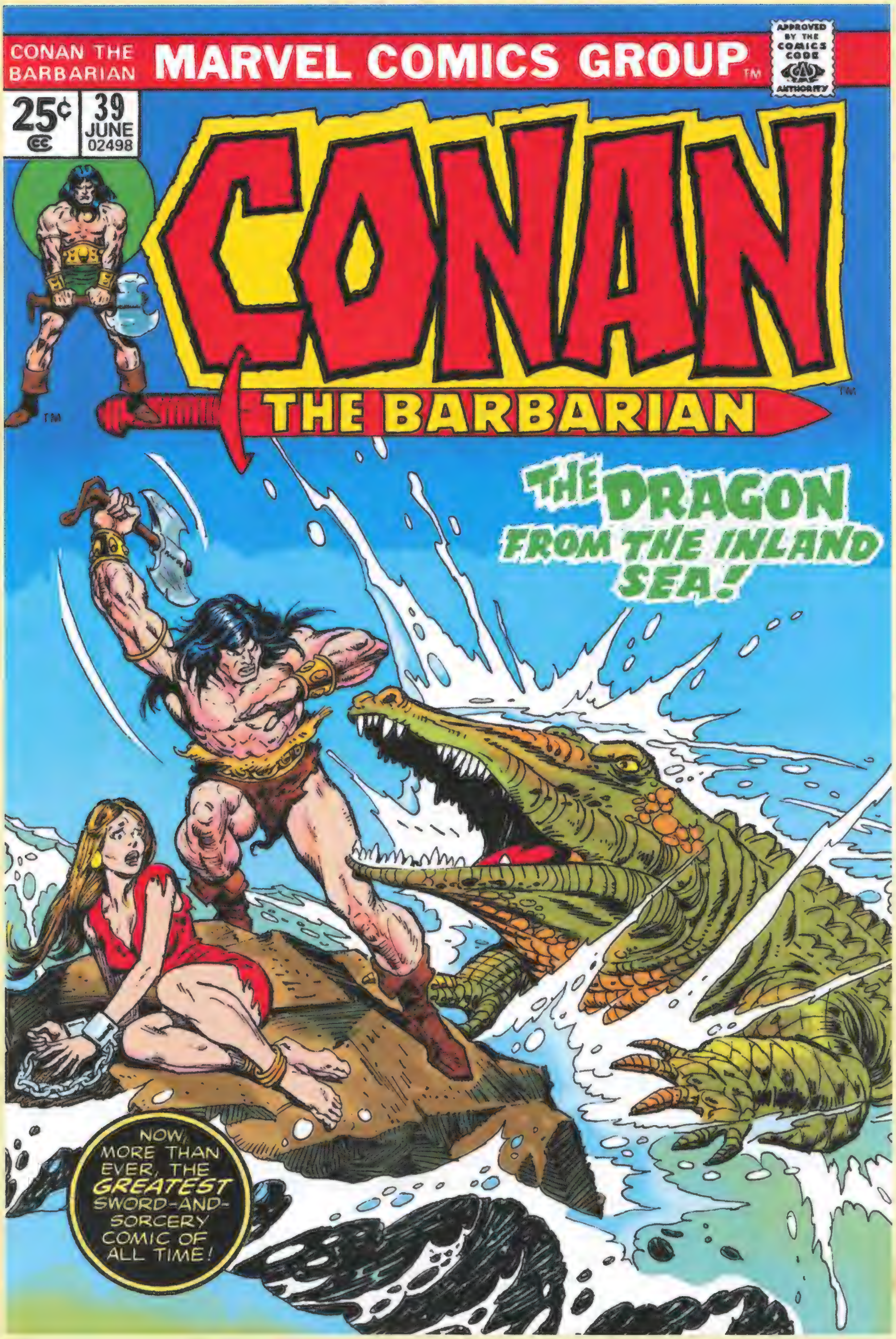
Lilitu, bien évidemment, est à mettre en rapport avec le démon féminin Lilith, l'« autre femme », apocryphe, du jardin d'Eden. Depuis que ces textes pas tout à fait bibliques sont devenus monnaie assez courante, à une époque relativement récente, Lilith est une désignation populaire pour des héroïnes et des vilaines. On a fait un ou deux films l'ayant pour titre et, dans les années 1970, Marvel eut une vilaine de ce nom ; était-ce la fille de Dracula ou celle du Diable ? Je ne sais plus. (NDT : la fille de monsieur le comte !)

Je dois dire un mot concernant Glynis Wein (alias Glynis Oliver), qui était alors l'épouse de l'écrivain et rédacteur de comics Len Wein. C'était (et c'est) une remarquable coloriste et elle fit un travail particulièrement réussi sur Conan n°38, avec tous ces gris et violets dans la seconde moitié de l'histoire. L'éclairage de la trogne de Gimil-Ishbi, les nuances de bleu dans les scènes nocturnes (nuances venues de la coloriste par excellence Marie Severin) et tout le reste ajoutèrent grandement à l'impact créé par ce numéro.

Comme je l'ai mentionné, une situation particulière aux Etats-Unis en 1973, à savoir une pénurie de papier, fit que Marvel et DC publièrent un peu moins de magazines sur un bref laps de temps au cours de cette période. Il en résulta que Conan n°37 devint et resta la meilleure vente de comics pendant plusieurs années, avec le n°38 pas loin derrière. Ce fut un heureux hasard en ce qui me concernait parce que peu de de numéros de Conan the Barbarian méritèrent plus de toucher un nombre élargi de lecteurs que ces deux-là.

Jean Seberg dans le rôle de Lilith dans un film de Robert Rossen (1964) et sur la droite, la Lilith de chez Marvel par Earl Norem.

39 « Le dragon de la mer »



Juin 1974
Scénario : Roy Thomas - Dessin et encrage : John Buscema

À présent que Conan avait déserté l'armée turanienne, l'heure était venue de le balader un peu partout sur la carte.

Pourtant, il me semblait que notre barbare serait plus efficace, plus sympathique, et surtout carrément plus intéressant s'il avait en en tête une sorte de but. Etant donné qu'il n'était pas en recherche active de trône (même s'il en viendrait un à lui, au bout du compte) et que les chasses aux trésors représentaient surtout des étapes transitoires, je décidai qu'il pourrait tout aussi bien continuer sur la route que L. Sprague de Camp lui avait tracée dans son « Informal Biography of Conan the Cimmerian ».

Une des premières histoires non conaniennes de Robert E. Howard que de Camp avait transformées en aventures du Cimmérien fut le récit intitulé par Howard « The Trail of the Bloodstained God » (« Le dieu taché de sang » ou « Le dieu maculé de sang », et qui n'avait pas connu de publication au cours des trente années de vie de son auteur. C'était une des histoires parmi la bonne vingtaine qu'il avait écrites autour d'un de ses premiers héros, Francis X. Gordon, surnommé « El Borak » (« le rapide ») par les Bédouins et les bandits du désert au milieu desquels il s'aventure.

Lorsqu'il en fit un exploit de Conan dans les années 1950, de Camp situa le contexte à Zamora, en gros l'équivalent hyborien de la Turquie, et, dans la chronologie, l'inséra peu de temps après le retour précipité à la vie civile pour Conan.

Je pensai par conséquent que, moi aussi, je ferais en sorte que le Cimmérien aille dans la même direction après avoir déserté. Ce n'était pas une question de paresse : comme je l'ai écrit, nous étions alors en négociations avec de Camp pour pouvoir adapter les aventures de Conan qu'il avait écrites avec Lin Carter. Si nous parvenions à un accord, et au moment où nous y parviendrions, je souhaitais le minimum de variations entre la chronologie conanienne de de Camp et celle de Marvel. De Camp ne s'occuperait absolument pas de ce que Marvel allait faire puisqu'il était là le premier (enfin, le deuxième, après REH bien sûr), mais il n'y avait aucune raison pour que Marvel ne suive pas de Camp, en tout cas pour l'instant. Chaque fois que procéder de cette manière poserait un problème, nous pourrions bien sûr faire les choses à notre idée.

Pourtant, là, j'eus envie de créer une histoire originale, après avoir réalisé d'une manière ou d'une autre des adaptations pendant plusieurs mois : des textes de Robert E. Howard, d'Howard et de Lin Carter, d'Howard et de de Camp.

La méthode que j'utilisais pour créer des intrigues autour de Conan consistait à étudier une carte, très utile, de l'Âge hyborien inventé par Howard. Je déterminais la dernière localisation géographique en date de notre barbare. Peu importait le résultat : je savais qu'il serait simple de poser une histoire à l'endroit en question.

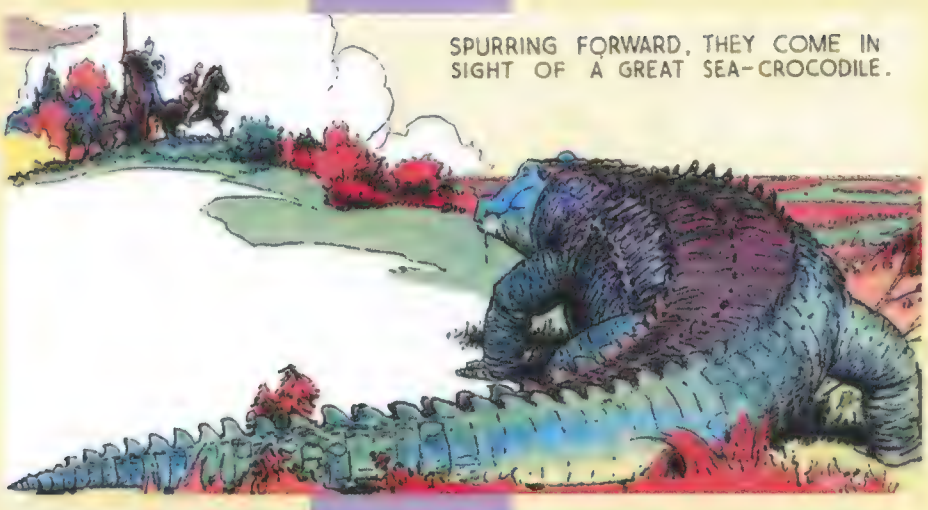
Bon, Aghrapur, la capitale de Turan, se trouve sur le rivage occidental de la mer de Vilayet, également appelée la Mer Intérieure, totalement fermée (et entourée de peuplades d'origine hyrkanienne incluant les Turaniens). Certes, Conan finirait par bifurquer à l'ouest, en direction de Zamora, mais rien ne l'empêchait de vivre une aventure près de la Vilayet.

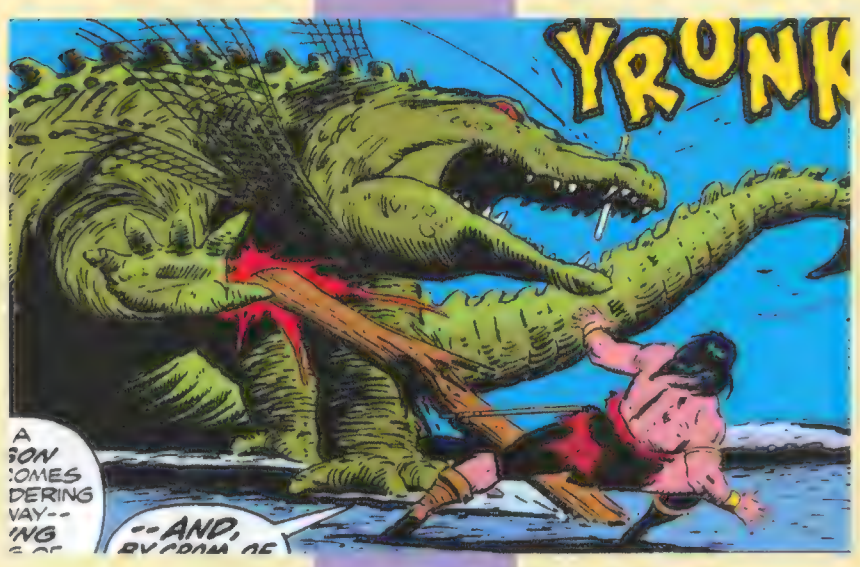
Et je savais exactement laquelle...

Un de nos artistes de comics préférés, à John Buscema et moi était Harold R. « Hal » Foster, créateur, scénariste et dessinateur de Prince Valiant (Prince Vaillant), la superbe série dominicale qui se déroule au temps du roi Arthur. Dans les premières planches (à la fin des années 30), on trouvait même un peu d'heroic fantasy. Le Prince Vaillant et Conan avaient fort peu de choses en commun hormis le courage et la noblesse, mais tout de même...

Sur la planche du dimanche 5 juin 1937, soit quelques mois seulement après le début de ce comic, Valiant, son nouvel ami sire Gauvain et le prisonnier de celui-ci, sire Nagarth, rencontrent ce que Gauvain appelle « un dragon sortant de la mer », ou ce que le récit de Foster qualifie de « grand crocodile de mer ». Gauvain le charge avec sa monture mais sa lance ne fait que rebondir sur les écailles épaisses du monstre. Val le sauve d'une mort horrible et, le dimanche suivant, le jeune prince le tue tandis que Nagarth crée une diversion.

Depuis que j'avais vu une réimpression de cette bande au milieu des années 60, je me disais que j'aimerais bien voir Conan affronter un dragon/crocodile du même acabit mais dans un combat plus long que les seules dix cases consacrées au monstre sur deux semaines de Prince Valiant. Alors pourquoi une telle créature ne pourrait-elle pas surgir de la mer de Vilayet ?





Il va sans dire que j'avais besoin d'un petit peu plus d'intrigue que le seul Cimmérien en train d'occire un monstre ; je décidai donc que ce serait amusant de retourner aux classiques, ceux de la littérature et ceux de la bande dessinée. En littérature, on trouve une abondance de légendes où des dragons se font tuer. Le Standard Dictionary of Folklore, Mythology, and Legend, de Funk & Wagnalls, recense à l'article « dragon-fight » (« lutte contre le dragon ») les combattants suivants : Persée, Marduk, Hercule, Apollon, Siegfried, saint Michel, saint Georges, Beowulf, Arthur et Tristan. De tous ces récits, celui qui m'attirait cependant le plus était le mythe de Persée allant à la rescousse de la jeune Andromède que la légende grecque représente enchaînée à un rocher (donnant habituellement sur la mer, sauf erreur).

Je m'y employai donc de cette manière avec Conan.

J'ajoutai comme il se doit un peu d'intrigue, de complots, y compris les bas motifs et émotions humains, parce que Conan sait aussi bien tailler dans ceux-ci que dans les veines d'un dragon, cracheur de feu ou marin.

Je n'avais pas non plus envie de cacher l'inspiration graphique précise de ce combat ; en fait, je voulais ouvertement la savourer parce que, après tout, j'avais vu plus d'un dessinateur de comics dérober à Foster une ou plusieurs des poses du crocodile de cette histoire, lorsqu'il fallait de la bête à crocs dans une scène de jungle, plutôt que d'aller chercher des photos de la faune en question. J'envoyai donc à John Buscema des photocopies des deux planches dominicales concernées et lui dis que j'aimerais bien le voir utiliser ce croco, sa taille et le reste, pour le dragon du script que je lui avais également fait parvenir.

John me fit ce plaisir et se servit de certaines poses de Foster... et en dessina d'autres. C'est que dans Conan n°39, au lieu d'une simple dizaine d'illustrations du saurien, figurent sept planches, soit une trentaine de cases montrant tout ou partie de son anatomie.

Sans surprise, John s'en tira de manière admirable et, aux dires de tous, y prit beaucoup de plaisir. Il crut probablement que j'étais fou de lui demander d'utiliser des dessins de Foster mais je lui expliquai que je voulais un hommage à cette séquence de Prince Valiant, ce qu'il accepta.

Mon seul regret est que, dans le texte accompagnant les festivités visuelles, je laissai passer une erreur :

Sur la planche 11, à la case 5, Rachella (appelée ainsi d'après la bombe cinématographique des années 60, Raquel Welch, qui avait fait face à de nombreux monstres reptiliens dans des films comme Un million d'années av. J.C.) mentionne Bel-Hussal comme étant son père alors que, trois cases plus tôt, ce dernier affirme clairement que c'est sa nièce.

Oui, mais bon, si même Homère peut s'assoupir, je suppose que Roy Thomas aussi a le droit de piquer un roupillon de temps en temps.

À ce moment (1974), Conan the Barbarian était devenu une des trois ou quatre meilleures ventes de Marvel, un statut que la série conserverait pendant plusieurs années sans l'appui de diffusions sur le grand ou le petit écran (il faudrait encore attendre un peu) et à une époque où même les romans de Conan au format poche commençaient à être de plus en plus difficiles à trouver dans les kiosques américains parce que l'éditeur, Lancer Books, s'était retrouvé quasiment en faillite et que les éditions Ace, qui les réimprimeraient par la suite, n'étaient pas encore dans le circuit.

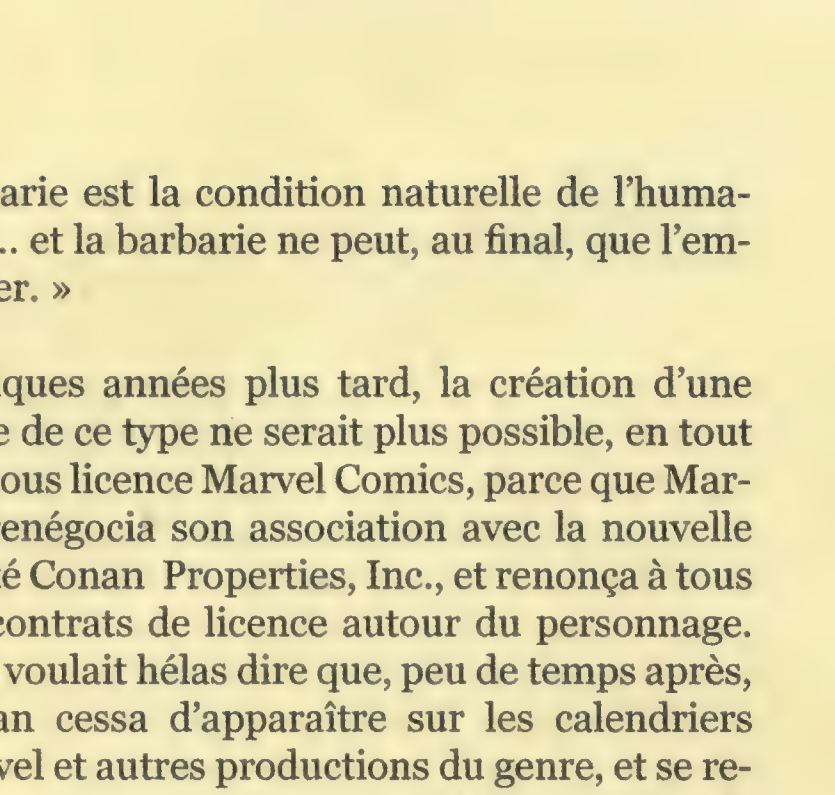
Le Conan de Marvel était en fait si populaire que lorsqu'une entreprise du nom de Harmony Minting Service Inc. décida de mettre sur le marché une collection officielle de pièces-médaillons Marvel en bronze massif (en publicité dans Conan n°39, entre autres magazines), les trois héros qu'elle retint pour sa première livraison étaient Spider-Man, Hulk et Conan le barbare ; pour ce dernier, le modèle fut un Cimmérien de John Romita à mi-chemin entre la version de Barry Smith et celle de John Buscema.

On m'avait demandé d'écrire un petit texte pour le médaillon de Conan (peut-être aussi pour les deux autres, je ne sais plus), alors sur un côté, entourant un Conan l'épée et une énorme hache de guerre aux mains, on pouvait lire :

« Conan le barbare... un voleur... un pillard... un tueur » (inspiré des célèbres et souvent citées « Chroniques némédiennes » introduisant la version en prose de « La tour de l'éléphant »). Au verso se trouvait une autre de mes citations préférées (quoique raccourcie) d'REH : « La barbarie est la condition naturelle de l'humanité... et la barbarie ne peut, au final, que l'emporter. »

Quelques années plus tard, la création d'une pièce de ce type ne serait plus possible, en tout cas sous licence Marvel Comics, parce que Marvel renégocia son association avec la nouvelle entité Conan Properties, Inc., et renonça à tous ses contrats de licence autour du personnage. Cela voulait hélas dire que, peu de temps après, Conan cessa d'apparaître sur les calendriers Marvel et autres productions du genre, et se retrouva de plus en plus relégué à la périphérie de l'univers Marvel... ce qui eut pour conséquence à long terme que les fans purs et durs de la Maison des Idées (surnom de Marvel Comics) firent de moins en moins attention à lui. Tant pis pour eux, et tant pis pour Marvel.

Néanmoins, lorsque « Le dragon de la mer » parut en kiosques au milieu de l'année 1974, avec une seconde couverture d'affilée entièrement réalisée (dessin plus encrage) par Big John Buscema, la situation était bonne, y compris pour l'Âge hyborien !



40 « Le démon de la ville oubliée »

Juillet 1974 (adaptation d'une histoire de Michael Resnick)
Scénario : Roy Thomas - Dessin : Rich Buckler - Encrage : Ernie Chua

« Le démon de la cité oubliée » est, à ma connaissance, la plus courte histoire principale ayant jamais paru dans Conan the Barbarian.

Vous vous souvenez peut-être qu'au milieu de l'année 1974, hormis mes adaptations de l'œuvre de Robert E. Howard, j'avais invité à la fête plusieurs écrivains vivants d'heroic fantasy, non pas pour écrire concrètement des scripts de Conan (je me réservais ce plaisir, et c'était ce que voulait également Stan Lee) mais pour concocter des intrigues pour lesquelles Marvel (ou moi, j'ai oublié) payait un dollar symbolique : d'abord John Jakes, ensuite Michael Moorcock et son complice James Cawthorn, ainsi que je l'ai détaillé auparavant.

Par ailleurs, malgré quelques problèmes légaux à régler avant que Marvel pût adapter les contributions de Sprague de Camp au canon conanien, son collègue Lin Carter m'avait donné la permission d'adapter « The Hand of Nergal » / « La main de Nergal », un texte qu'il avait terminé sur la base d'un fragment écrit par REH. Sauf erreur, Björn Nyberg, le Scandinave qui, vers 1960, avait rédigé la première ébauche d'un roman de Conan que de Camp transforma en Conan the Avenger (« Conan le vengeur »), avait, lui aussi, donné son accord pour nous laisser adapter une de ses histoires (écrites sans de Camp), « The People of the Summit », pour notre magazine en noir et blanc. Je me disais de mon côté que, sous peu, nous aurions de même toutes ces histoires signées Howard/de Camp et de Camp/Carter avec lesquelles nous amuser.

Un autre écrivain que j'approchai à cette époque fut Michael Resnick. À la fin des années 60, Michael (que je n'ai jamais rencontré) avait écrit au moins deux ou trois livres qui pastichaient moins Robert E. Howard que les romans interplanétaires d'Edgar Rice Burroughs. L'action se déroulait sur Ganymède, un satellite de Jupiter. La ressemblance avec Howard me sembla cependant suffisamment marquée pour lui offrir la possibilité de tenter le coup avec un script ; je le lui proposai donc dans un courrier.

Il me renvoya une intrigue qui aurait pu devenir une aventure colorisée de Conan (alors sur dix-neuf planches) mais qui se prêtait aussi à un développement légèrement plus court. Pour autant que je me souvienne (ou d'après ce que me rappelle le dessinateur Rich Buckler, j'avais d'abord envisagé de la faire paraître dans Savage Tales ou le nouveau Savage Sword of Conan. Je demandai donc à Rich, qui faisait ses débuts sur Conan, de l'adapter sur quinze planches seulement, ce qu'il accepta avec entrain. Rich n'avait débuté sa carrière artistique que deux ou trois ans plus tôt et ce avec deux styles différents : l'un dans la veine super-héroïque de Jack Kirby, l'autre plus illustratif et très influencé par le travail d'Al Williamson dans les magazines d'horreur et de science-fiction d'EC Comics du début des années 50. À l'époque, Rich dessinait surtout dans le style kyrbien sur des comics comme Fantastic Four ; c'est donc celui-ci qu'il adopta pour « Le démon de la cité oubliée ».

Rich, il faut le dire, mit quelques belles touches cinématographiques sur plusieurs séquences de trois cases, par exemple l'effet de zoom sur le visage du mourant, planche 2, et la course du barbare dans les rues de la cité en ruines, planche 7.

Les finitions furent assurées par Ernie Chua (Chan). Ernie, bien sûr, s'était déjà fait un nom comme encreur de plusieurs histoires dessinées par Buscema et il fournit une certaine continuité dans les numéros de Conan venant avant et après.

Je dois reconnaître que l'histoire en elle-même est assez secondaire en dépit de ses implications cosmiques. Les quatre planches supplémentaires que j'aurais pu lui allouer, dans ce Conan the Barbarian n°40, lui auraient peut-être donné une envergure adéquate, ou alors le style de Kirby ne convenait tout simplement pas à notre audacieux mais bien plus humain fils de Cimmérie.

Elle est en tout cas généralement considérée comme une des moins bonnes aventures de Conan. En fait, j'ai souvent l'habitude de la passer sous silence quand je discute de ces 115 premiers numéros avec quelqu'un mais je ne suis pas très juste envers cette histoire : elle s'intègre dans le canon graphique de Conan aussi bien que la plupart des autres, qu'elles soient plus anciennes ou ultérieures.

La chose la plus mémorable, dans cette aventure, est que la femme sauvée par Conan n'est autre que la déesse Ishtar. Je pense que cette idée spécifique faisait partie de l'intrigue imaginée par Michael parce que je ne sais pas si j'aurais été capable de mettre dans une situation si périlleuse une des déesses hyboriennes d'REH. Au demeurant, c'était assez cohérent avec ce

que le créateur de Conan aurait pu inventer et je décidai de ne pas dénaturer l'histoire mais de l'utiliser à peu près telle quelle.

Bon, j'ai fait en sorte que la déesse dise à Conan que ce qu'il venait de sauver n'était qu'« une coquille éphémère », indiquant par là qu'Ishtar elle-même n'avait jamais vraiment été en danger.

La fin aussi fut probablement de Mike : Conan s'apprête à partir avec quelques-unes des gemmes éparpillées au sol puis se rappelle les paroles de la déesse selon qui « aucune pierre précieuse ne partira plus jamais de ma ville », et décide qu'il vaut mieux ne pas provoquer l'ire d'une divinité.

La personne originellement chargée de la colorisation est enregistrée sous le nom de « L. Lessmann ». « L » signifie Linda, une jeune femme charmante et brillante qui avait rejoint l'écurie Marvel en 1972. Elle et moi avions été en couple pendant une brève période après ma séparation d'avec ma première épouse, Jeanie, et, depuis, sommes restés amis. Je pense qu'à l'époque, elle et Barry Smith (qui se faisait désormais appeler Windsor-Smith) sortaient ensemble et cela a duré au moins une dizaine d'années. Si vous êtes fan de ce qu'a fait Barry après Conan the Barbarian, il se peut que vous ayez vu Linda, ou son nom, attaché à certaines des histoires qu'il produisit pendant les années 70 et 80.

Je n'ai pas tellement d'autres souvenirs autour de cette aventure, « Le démon de la ville oubliée ».

Mais il y a un peu plus à dire au sujet de Michael Resnick.

Il a poursuivi l'écriture de récits fantastiques et de science-fiction depuis « Le démon de la ville oubliée ». J'ai cependant découvert chez lui, par accident, une autre facette de son talent.

En 1994, mon épouse Dann et moi passâmes deux semaines au Kenya à profiter de loin de la faune et de la flore. Dann en particulier s'enticha des phacochères et voulut absolument en acheter deux une fois rentrés aux Etats-Unis, pour accompagner nos cochons vietnamiens pansus, lamas, toucans, bovins des Highlands d'Ecosse, ânes, chinchillas et toute la ménagerie assortie que nous préservons dans notre résidence de Caroline du Sud. Selon mon habitude dans des cas de ce genre, je m'intéressai aux ouvrages sur l'Afrique, surtout ceux qui traitent de l'exploration européenne du « continent noir » jusqu'au début du 20è siècle. Cela comprenait donc à la fois de nouveaux livres et des réimpressions de classiques parus il y a une centaine d'années et tombés dans l'oubli.

Quelle ne fut pas ma surprise en apprenant que beaucoup de ces réimpressions étaient éditées par nul autre que Michael Resnick dans une collection appelée « classiques de l'exploration africaine » ou quelque chose de ce genre.

On dirait que tous les vingt ans ou à peu près, quoi qu'il arrive, Mike Resnick et moi sommes voués à nous croiser, du moins dans le monde littéraire.

Parce qu'en fait, nous ne nous sommes encore jamais rencontrés.

Je ne sais pas très bien quand ou pourquoi il fut décidé de publier « Le démon de la ville oubliée » dans Conan the Barbarian plutôt que dans notre magazine en noir et blanc mais cela nécessita évidemment de combler d'une manière ou d'une autre les quatre pages restantes. Nous n'avions pas beaucoup de temps pour créer quelque chose, sinon j'aurais bien écrit un texte sur l'Âge hyborien, voire inventé une histoire de complément avec Conan ou un personnage quelconque.

Il me fallut donc dénicher quelque chose à réimprimer.

Dans les années 60, Marvel avait publié tous ces comics légers de « monstres » et de « mystères » qui avaient pris la suite des comics d'horreur voués aux gémonies au cours de la décennie précédente. Je me mis donc à fouiller dans ce stock avec l'espoir de trouver un récit que je pourrais utiliser et j'en trouvai rapidement un. Le fait qu'il avait été écrit par Stan Lee et dessiné par Steve Ditko, les co-créateurs de Spider-Man, n'était pas non plus à négliger.

Cela dit, une histoire prise indifféremment dans la collaboration entre Lee et Ditko ne suffisait pas. Je voulais aussi quelque chose avec une allure d'heroic fantasy. Il existait quelques récits de ce type et l'un d'eux était « The Changeling » (« le changelin »), paru pour la première fois dans Journey into Mystery n°45, vers la fin des années 50. (NDT : en réalité, il s'agit de Journey into Mystery n°86, novembre 1962).

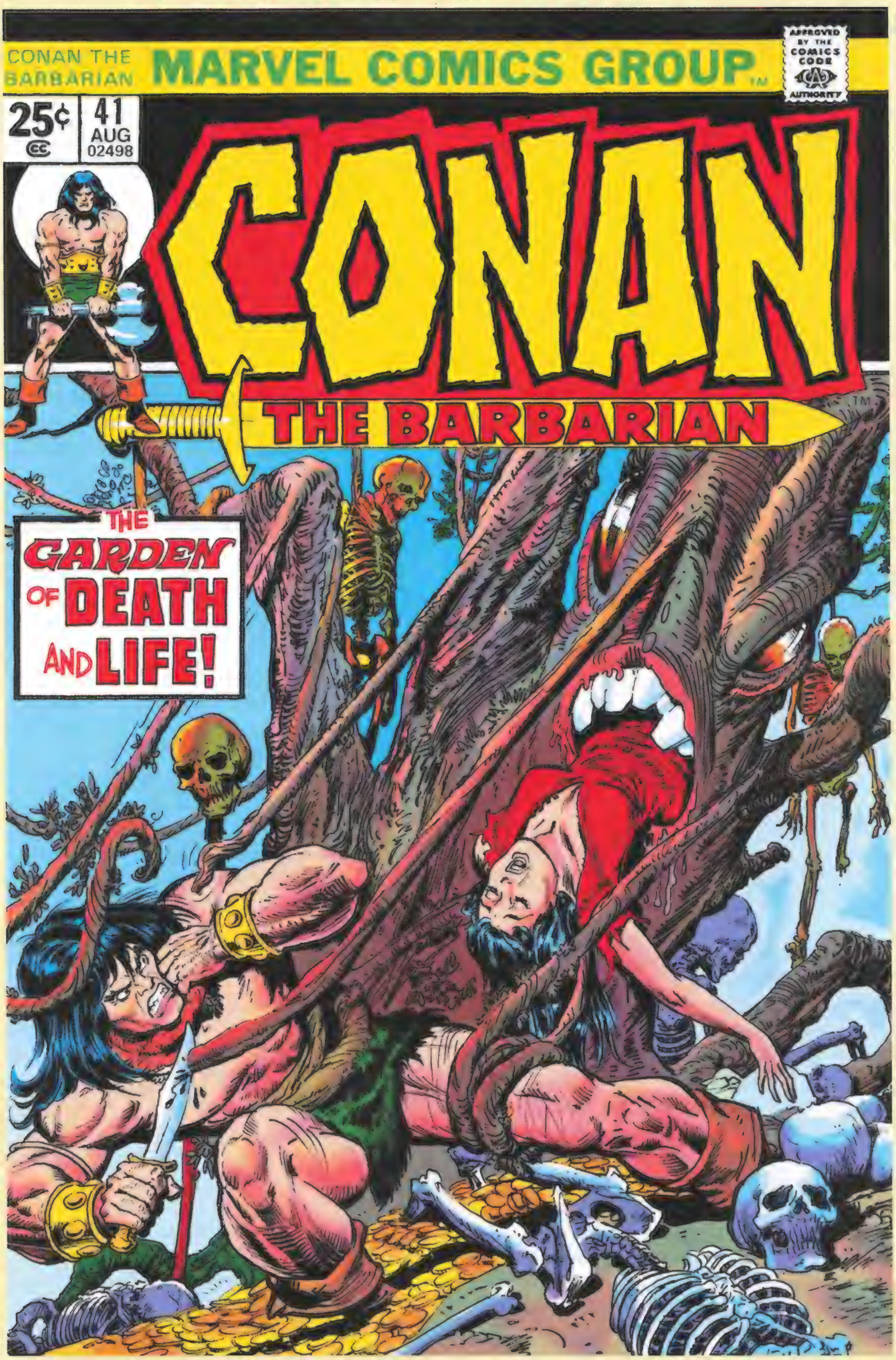
Le seul problème est que l'histoire faisait cinq planches. (On trouvait très peu d'histoires à quatre planches à cette époque pour lesquelles Marvel avait gardé les épreuves en noir et blanc dont nous avions besoin pour les réimprimer.) Je fus donc obligé d'émonder judicieusement. Je parvins à placer une planche complète quelque part au milieu de l'intrigue, sans réécrire un seul mot et tout en maintenant la compréhensibilité de l'ensemble.

Quelle planche retirai-je ? Ou alors ma mémoire me fait défaut et je retirai en fait certaines cases d'une page et d'autres cases d'une autre ? Franchement, je n'en ai aucune idée. Pour le savoir, il faudrait que je retrouve quelque part un exemplaire de Journey into Mystery n°45. (NDT : voir plus haut) Disons que l'histoire fournit le nombre requis de planches et que personne ne rua trop dans les brancards (probablement parce qu'ils remarquèrent que je ne réitérai pas la chose dans Conan n°41).

Avec le n°41, nous retrouvâmes l'équipe habituelle de John Buscema et Ernie Chua/Chan pour une bonne brassée d'aventures.

L'entreprise espagnole Disjorsa a commercialisé au début des années 90 trois personnages Conan en PVC de 9 cm environ. Comme pour la splash d'ouverture, notre héros monte un cheval casqué... qui est le jouet le plus difficile à trouver !

41 « Le jardin de la mort et de la vie »



Août 1974
Scénario : Roy Thomas - Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Dans ce 41è opus, Conan retournait enfin à Zamora, le décor de ce que je considère comme plusieurs des meilleures aventures du début du magazine : « La tour de l'éléphant », « La fille de Zukala », « Le démon ailé de Shadizar » (numéros 4, 5 et 6) et « La toile du dieu-araignée » (n°13).

C'est peut-être parce que « La tour de l'éléphant » est mon histoire préférée parmi toutes celles de Robert E. Howard, avec ou sans Conan, mais j'ai toujours particulièrement aimé écrire des intrigues qui se déroulent à Zamora.

Avant toute chose, Zamora contient trois villes aux noms très intrigants : la Cité des voleurs (rebaptisée ensuite Arenjun par L. Sprague de Camp, bien que j'ignore si cela signifie « cité des voleurs » dans un idiome ou un autre, ou si ça sonnait juste bien aux oreilles de de Camp), Shadizar la perverse (qui incite assez bien à écrire des histoires avec de la décadence et des intrigues), et Yezud, où l'on vénérait une divinité arachnéenne. De ces trois lieux, seul le premier est concrètement dépeint dans une aventure de Conan mais les deux autres se tiennent toujours dans les coulisses, grondants, dans l'espoir de se retrouver sous les feux de la rampe pour nous déployer leurs maléfices.

Même les petites bourgades et les villages de Zamora réussissaient à m'inspirer des histoires que j'aimais particulièrement et l'une d'elles fut « Le jardin de la mort et de la vie ».

Il se peut que ce soit parce que, dans l'unique fragment d'REH des Chroniques némédiennes, cité au début de « La tour de l'éléphant » (quoique déplacé, dans les romans au format de poche, devant le récit de de Camp et Carter « The Thing in the Crypt » / « La chose dans la crypte »), Zamora est le premier royaume bénéficiant d'une description et pas seulement d'un nom : « la Zamora avec ses femmes aux noires chevelures et ses tours hantées de mystère ». Cela attire beaucoup plus la curiosité que « la Zingara et sa chevalerie, Koth contigu aux terres pastorales du Shem », et vient se placer au niveau du quatrième toponyme, « la Stygie et ses tombeaux peuplés d'ombres ». (traduction Anne Zribi)

Zamora et sa Cité des voleurs, après tout, était l'endroit où Howard situa la première histoire du Cimmérien dans ses jeunes années barbares plutôt que comme roi usurpateur dans sa quarantaine.

Comme je voulais que cette nouvelle intrigue zamorienne sorte du lot, je commençai à imaginer des situations dans lesquelles Conan pourrait se retrouver. Certains me reprocheront peut-être de ne pas créer d'aventures de Conan de la façon dont la fiction moderne est censée fonctionner, c'est-à-dire à partir du personnage. En fait, je pense que cela, je le fais quand même dans une certaine mesure, mais le tempérament du Cimmérien est quelque chose de bien établi parce qu'il a été créé par Howard et non par moi ou de Camp, Schwarzenegger ou quelqu'un d'autre. Je sais jusqu'à un certain point comment il va réagir dans une situation donnée, bien qu'il y ait des paramètres permettant de faire des choix car sinon, il serait entièrement prévisible et donc ennuyeux (comme certains critiques aimeraient nous le faire croire).

De plus, REH lui-même, tout en prenant en compte la psychologie de Conan, avait tendance à créer ses récits également à partir du décor et de l'action et c'était ainsi que je souhaitais m'y prendre : une fusion de ces trois éléments.En ce qui concerne « Le jardin de la mort et de la vie », deux idées venues de deux sources différentes se rencontrèrent et produisirent une histoire différente de chacune d'elles.

La première source, et cela ne me gêne pas de le reconnaître, était un récit classique de fantastique, « Shambleau », écrit en 1933 par C.L. Moore, une contemporaine d'Howard. « Shambleau » fut publié dans le même magazine Weird Tales qui accueillit toutes les aventures de Conan écrites du vivant d'REH.

« Shambleau » possède l'entière panoplie d'une histoire de science-fiction, ou plutôt de ce qu'on appelle aujourd'hui le « space opera » mais, en fait, il s'agit d'un récit fantastique exactement dans la veine des textes conaniens d'Howard et des exploits de Jirel de Joiry, une sorte de Conan féminin créée par Moore et également présente dans Weird Tales.

Le protagoniste porte le nom magnifique de Northwest Smith et a tout du cowboy sauf que le décor de ses aventures est une planète Mars et une planète Vénus mythiques, pas très réalistes, quelque part dans le futur, à une époque où ces deux corps de notre système solaire ont été conquis à peu près comme l'a été l'Ouest

américain au cours du 19è siècle.

Smith sauve une jolie fille en fuite devant une foule de Vénusiens en colère qui crient « Shambleau ! Shambleau ! » tout en la lapidant. (Et « Shambleau » n'a-t-il pas une sonorité délicieusement évocatrice rappelant le quelque peu sinistre mot anglais « shamble », « marcher en traînant les pieds », par exemple « The Shambler from the Stars », et possédant aussi une sorte de note exotique française, « champ bleu », pour une oreille américaine ?) Smith sauve la fille en proclamant qu'elle lui appartient et la foule la lui laisse, plus par dégoût que par peur de son pistolet à rayons.

Au fur et à mesure que nous avançons dans cette nouvelle, nous apprenons que Shambleau est moins un patronyme que le nom d'une espèce : une sorte de créature vampirique qui défait son turban pour laisser retomber sa chevelure faite de boucles vivantes, serpentines, et révéler ainsi qu'elle est à l'origine du mythe de Méduse. Si elle ne pétrifie pas vraiment Northwest Smith, elle s'empare en tout cas de lui, telle un vampire, et seule l'intervention à point nommé d'un camarade qui la tue sauve la vie du héros bon à rien de l'histoire. Même à l'épilogue, il ressent en lui comme un vide et n'est pas sûr qu'il pourrait résister à un autre Shambleau, si jamais il en rencontre un.

Les précisions qu'on vient de lire ne nous montrent pas vraiment la beauté de « Shambleau », mais c'est le mieux que je puisse faire. Dénichez cette histoire et lisez-la. Catherine L. Moore a écrit d'autres aventures de Northwest Smith dans les années qui ont suivi, mais aucune d'elles ne s'est hissée à ce premier texte en termes de force et de beauté lyrique.

Vous voyez tout de suite que ce que j'ai surtout pris à « Shambleau », plus, je l'espère, en hommage que dans un esprit de vol éhonté, c'est l'idée du héros (dans mon cas, Conan) qui va à la rescousse d'un beau brin de fille menacée par une foule qui la pourchasse et lui jette des pierres tout en l'appelant d'un nom bizarre (dans ce cas, « Zhadorr », nom qui n'a pas la prétention d'égaler la beauté de « Shambleau »), ainsi que le fait que la fille est en réalité moins un individu qu'une espèce, et une espèce à laquelle le Cimmérien manque succomber.
Néanmoins, pour des raisons à la fois esthétiques et juridiques, je ne voulais pas que notre Zhadorr, à John Buscema et moi, fût trop ressemblante au Shambleau de Moore. Pour ce qui était de son secret, j'allai puiser à une seconde source : Invasion of the Body Snatchers (L'Invasion des profanateurs de sépultures), le film classique des années 50.

Au cours des décennies plus récentes, ce film est devenu presque trop culte pour son bien. C'est simple : il a fait l'objet de deux reprises mais aucune d'elles n'arrive au niveau de puissance et de charme de l'original filmé en noir et blanc avec un petit budget, peut-être parce qu'elles sont guindées alors que la première version ne l'était pas.

Le film raconte l'histoire d'une petite ville envahie par des spores venues de l'espace ; celles-ci se développent pour former des « artefacts » sans âme destinés à remplacer les véritables humains de la commune. Ces spores reproduisent à la perfection l'apparence et le comportement des humains. Ce que l'événement implique est, qu'au bout du compte, le monde entier va se retrouver peuplé d'automates ambulants qui sont en réalité une forme de vie extra-terrestre. Ce qu'un de ces « individus » sait, tous le savent. Ces envahisseurs venus d'un autre monde croissent à partir de cosses d'aspect végétal et l'expression « pod people » (« pod » = « cosse ») est purement et simplement entrée dans la langue anglaise, du moins pour les admirateurs de la culture populaire américaine.

En combinant des éléments de « Shambleau » et Body Snatchers, je fis en sorte que Zhadorr ait tout de l'héroïne belle et sans défense qu'on trouve dans d'innombrables récits d'heroic fantasy (et de space opera) alors qu'en réalité, elle représente l'avant-garde d'une race extra-terrestre engendrée par des spores. Elle attire Conan dans l'oasis, là où d'autres de son espèce attendent leur naissance dans des cosses pas encore ouvertes. Il ne fait pas de doute qu'au final, elle entend bien faire du Cimmérien sa nourriture bien que, dans l'intervalle, elle se contente des nomades ayant eu l'imprudence de vouloir s'emparer d'elle.

Au demeurant, peut-être de manière déraisonnable, je ne pus m'empêcher de l'humaniser juste un petit peu et, à un moment (juste avant qu'elle ne meure comme la rose éclose trop tôt), elle lui dit de fuir. Il ne comprend pas pourquoi, bien sûr.

En ce qui me concerne, après cette ouverture à la « Shambleau », la partie amusante de l'histoire fut la dernière page où Buscema fit à la perfection ce que je lui demandai : une planche à cases multiples dans laquelle notre perspective va et vient entre le visage de plus en plus stupéfait de Conan et la vision de la dernière cosse, restant après l'incendie de l'oasis, qui s'ouvre avec lenteur pour révéler en elle une autre « femme » identique à la défunte Zhadorr et dont les premiers mots adressés au Cimmérien, « mon Conan... », sont exactement ceux qu'employait sa jumelle.

Conan, s'apercevant qu'il ne s'agit pas réellement de la « personne » qu'il connaissait, explose et taille en morceaux la cosse et la « fille » jusqu'à ce que « la masse gisant à ses pieds, dépourvue de sang, de vie et de mouvement, ne ressemble même plus à quoi que ce soit d'humain ».

Cette réaction jure évidemment avec un des traits de caractère de Conan, à savoir qu'il ne tue jamais intentionnellement une femme. Le fait qu'il dépèce la seconde Zhadorr (avec l'appui de didascalies, puisqu'il n'y a pas de dialogue sur cette planche finale) nous indique qu'il comprend parfaitement qu'il ne s'agit pas vraiment d'un être humain, encore moins d'une femme, mais juste d'une « chose ».

« Zhadorr ».

Comme je regrette de ne pas m'être donné plus de mal. J'aurais peut-être trouvé un nom à la hauteur de « Shambleau », non pas qu'il y en existe des tonnes. Dans mon esprit, « Zhadorr » était une déformation de l'anglais « shadow » (« ombre »), mais j'aurais quand même dû faire davantage. (NDT : mais en français, ça ressemble curieusement, voire ironiquement, à « j'adore », du moins en ce qui me concerne)

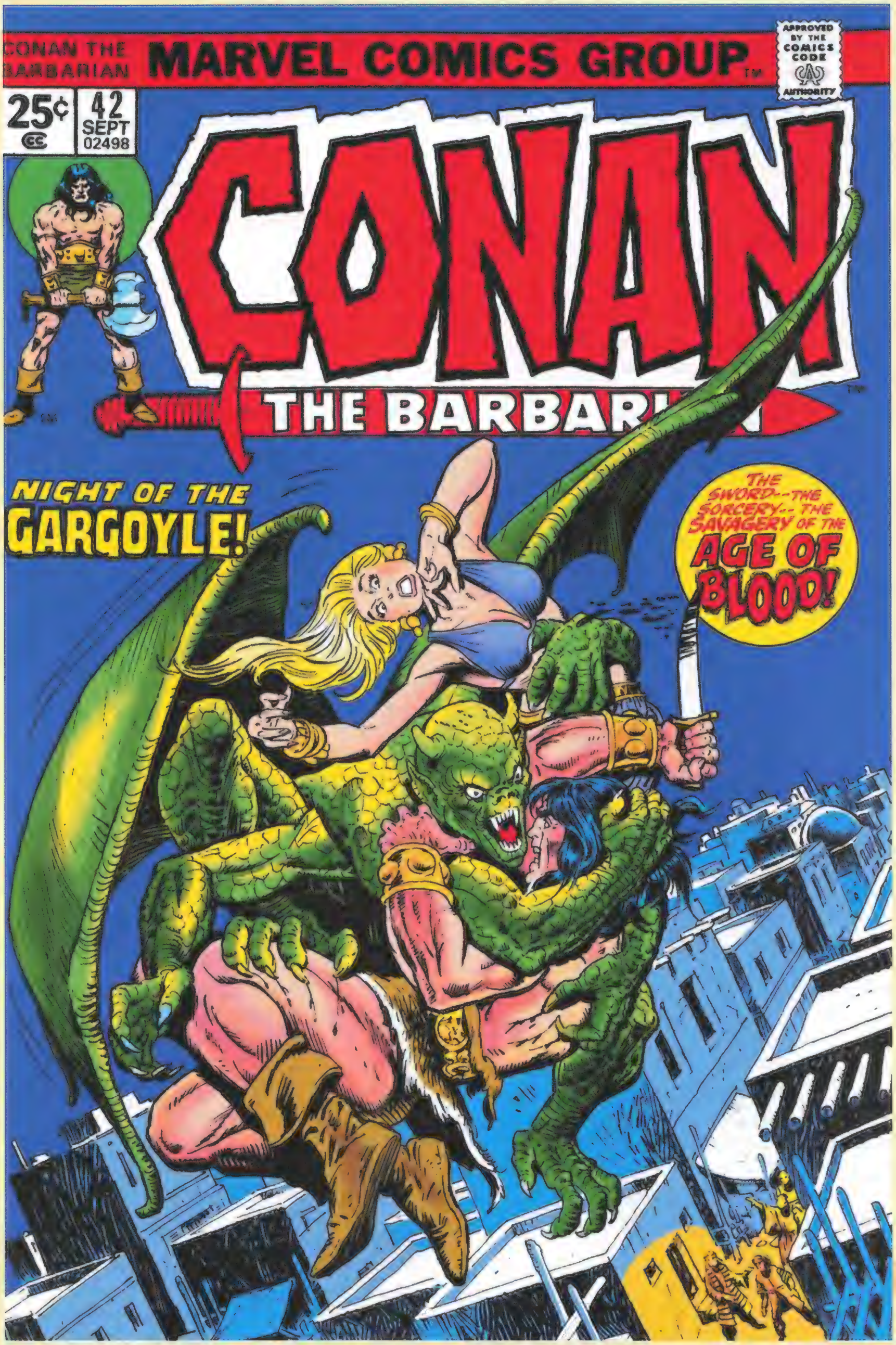
Cela dit, « Le jardin de la vie et de la mort », merveilleusement illustré par John Buscema et bien encré par Ernie Chan, s'inscrivit dans une suite d'histoires (excepté « Le démon de la ville oubliée », œuvre mineure du n°40) que je considérais du même niveau que ce que Barry Smith et moi avions produit aux premiers jours du magazine.

Je conçus presque autant de fierté à l'examen de la couverture dessinée par Gil Kane et encrée par Ernie. Elle devait moins à L'Invasion des profanateurs qu'aux arbres vivants de la version cinématographique du Magicien d'Oz et d'un certain nombre de films d'horreur tournés depuis. J'avais fait en sorte qu'il y eût des crânes sur la couverture parce que je m'étais rendu compte que les comics avec des crânes à cet endroit avaient tendance à mieux se vendre que les autres. (Evidemment, on ne pouvait pas mettre des crânes sur chaque couverture, mais vous en trouverez dans CTB n°32, n°34 et n°41 ; d'autres apparaîtront dans les numéros 43 et 44.)

Alors que Conan the Barbarian, avec ce n°41, entrait dans sa quatrième dizaine de numéros, je me dis que ce magazine commençait à être reconnu à sa juste valeur.

Une des ultimes couvertures de Breá : Panico n°84 (juillet 1975)

42 « La nuit de la gargouille »



Septembre 1974
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Les termes « œuvre alimentaire » désignent une histoire (ou un livre) écrite uniquement pour que le lecteur se délasse une heure ou deux. L'objectif d'un texte de ce genre est tout simplement que l'écrivain, comme l'expression l'indique, puisse gagner suffisamment d'argent pour avoir de quoi manger.

Je suppose que ce fut le cas de « La nuit de la gargouille » dans Conan the Barbarian n°42.

D'une manière générale, j'imagine que certains critiques pourraient dire de toute la série Conan qu'elle n'est faite que d'œuvres alimentaires. Ils la voient comme du travail de scribouillard, fait pour gagner de l'argent et rien d'autre. De fait, Robert E. Howard écrivait pour gagner sa vie, pas pour faire de l'art élitiste. Malgré cela, « Two-Gun Bob » (« Bob les deux flingues ») ne parvenait pas à ne pas s'impliquer dans sa production, si bien que ses histoires dépassaient souvent le cadre des magazines pulps pour lesquels il écrivait, qu'il le veuille (ou s'en rende compte) ou non.

J'aime croire que j'ai hérité un peu de cette attitude. Bien sûr que Marvel et moi voulions faire du profit à partir de comics racontant les exploits de Conan, mais j'ai rapidement éprouvé de l'affection pour le Cimmérien, Howard et à peu près tout ce qui les concernait. Je pensais, et je continue de penser, que Conan en tant que personnage romanesque et Conan the Barbarian en tant que bande dessinée étaient d'un niveau supérieur à la plus grande partie de ce qui se faisait autour d'eux, malgré leurs débuts respectifs dans le genre « produit culturel populaire », et je n'avais pas envie que ça change.

Il est clair cependant que certains numéros sont plus inspirés que d'autres. Tout comme « La tour de l'éléphant » est une histoire plus digne d'intérêt que même, mettons, « Le colosse noir », l'aventure suivante de Conan écrite par Howard au début des années 30, j'éprouve une plus grande fierté, un plus grand attachement pour « Le jardin de la mort et de la vie », dans Conan n°41, que je ne pourrai jamais en concevoir pour « La nuit de la gargouille ».

Cela n'a que très peu de rapport avec le fait que « La nuit de la gargouille » soit l'adaptation d'une histoire d'REH, dans laquelle Conan ne figure même pas. J'étais non seulement fier des aventures de Conan que j'avais adaptées avec Barry Smith et John Buscema (par exemple « La tour de l'éléphant » avec Barry et « Le colosse noir » avec John), mais j'étais presque aussi satisfait de plusieurs textes non conaniens d'Howard que j'avais remaniés pour le magazine, comme « L'ombre du vautour » (avec Barry) ou, dans le n°38, « Le guerrier et la femme-loup » (avec John).

Non, c'est la nature même de l'intrigue qui fait de « La nuit de la gargouille » une œuvre alimentaire, quoique réussie, me semble-t-il.
Tout d'abord, je tombai sur l'histoire qui fut adaptée pour Conan n°42 dans un volume relié intitulé The Pulps, composé par un certain Tony Goodstone. C'était une des premières anthologies à réimprimer dans ce format une large sélection de textes issus des pulp magazines. Howard y était représenté par deux histoires, l'une d'elles étant son classique d'heroic fantasy « The Valley of the Worm » (« La Vallée du Ver »).

L'autre était « The Purple Heart of Erlik » (« Le Cœur pourpre d'Erlik »). « Le Cœur pourpre » parut pour la première fois dans un numéro, daté de 1936, de Spicy Adventure, un des quelques pulps spécialisés dans ce qui était alors considéré comme des histoires olé-olé mettant en scène des héroïnes en danger et légèrement vêtues. Goodstone intégra ce récit dans la rubrique appelée « L'exploitation des filles », sous le titre « Sexe direct », mais en fait de sexe, c'était plutôt gentil comparé à ce qu'on fait de nos jours. Ce n'était pas de la pornographie, juste de la titillation. De toute évidence, le succès fut au rendez-vous.

Howard ravala sa fierté et ne refusa pas d'écrire dans des publications de ce créneau : financièrement parlant, il ne pouvait pas se le permettre et de toute façon, ce n'était pas un puritain. Pour autant, il utilisa en cette occasion un nom de plume : Sam Walser.

Dans « Le Cœur pourpre d'Erlik », le héros s'appelle Wild Bill Clanton ; il fait partie de ces aventuriers au torse poilu, sachant se servir de ses poings, inventés par REH. À l'époque, ce dernier écrivit une demi-douzaine d'aventures de Clanton ; parmi les autres, on trouvait « Desert Blood » (« Le Sang du désert »), « She Devil » (« Le Démon des mers du Sud ») , « Ship in Mutiny » (« Mutinerie à bord »), « Murderer's Grog » (« Le Grog du meurtrier ») et « The Dragon of Kao Tsu » (« Le Dragon de Kao Tsu »). (Je finis par faire des deux derniers des aventures de Conan en noir et blanc, au début des années 90. « Le Démon des mers du Sud »

fut utilisé comme titre d'un roman au format poche, paru en 1988, qui les réimprimait tous avec, en supplément, deux récits du même genre mais sans Clanton.)

Wild Bill était un aventurier indépendant qui devait affronter des situations problématiques dans chaque port où il venait jeter l'ancre ; une femme en était généralement la cause et l'enjeu mais des pierres précieuses et des « Orientaux » sinistres étaient souvent aussi dans le coup. Il n'y a pas plus « alimentaire » que ça dans un pulp des années 20/30! Wild Bill est tellement brut de décoffrage qu'il est prêt à imposer sa présence à une jeune dame réticente (dans un esprit taquin, bien entendu), mais ça, ce n'est pas différent de ce que Conan menaçait de faire à Valeria dans « Les clous rouges ».

Les pulps « olé-olé » (en anglais « spicy », « épicés »), généralement appelés ainsi par les aficionados et les historiens de la littérature populaire, ne contenaient que très rarement des éléments surnaturels. Si quelque chose y semblait magique, la vérité venait plus loin : il s'agissait en fait d'une illusion. La plupart du temps, c'étaient des aventures avec de la bagarre, des armes à feu, des couteaux, comme dans les aventures du mataf Steve Costigan, également écrites par REH à l'époque pour pouvoir payer le loyer.

« Le Cœur pourpre d'Erlik », écrit avec une élégance certaine, raconte l'histoire d'une jeune femme, Arline Ellis, que fait chanter l'ignoble Duke Tremayne (dans ce cas précis, « Duke » est un surnom, pas un titre de noblesse) afin qu'elle couche avec lui mais aussi pour qu'elle dérobe, toujours pour lui, un rubis appelé le Cœur pourpre d'Erlik, propriété d'un Asiatique. Citons le paragraphe d'accroche précédant le texte lui-même : « Arline, de sa main, a souillé le rubis ; désormais, la pierre précieuse et son grand prêtre chinois vont ourdir une vengeance terrifiante. »

Naturellement, je souhaitais ajouter une note de surnaturel à l'histoire afin de la rendre digne de Conan, mais ce ne fut pas compliqué. Après tout, les bijoux magiques étant un ingrédient de base des récits de type conanien, je confiai la garde du Cœur pourpre à une gargouille vivante, contrôlée par l'Asiatique sinistre (devenu dans le comic un expatrié de Khitai, l'équivalent howardien et hyborien de la Chine).

Comme Erlik, dans l'univers de Conan, est un dieu turanien, je n'aurais même pas eu besoin de changer le nom de la gemme mais je choisis de ne pas le citer, ni de recourir au titre originel d'Howard parce qu'au sein de l'armée américaine, une « purple heart » (« cœur pourpre ») est un certain type de médaille et cela aurait eu des connotations inadéquates.

Quand je modifiais un certain nombre de détails dans une histoire d'REH, il m'arrivait parfois de le signaler pour que les lecteurs sachent que le récit du numéro en question était « librement adapté » d'un autre récit et pas juste « adapté » ; c'est ce que je fis dans le n°42. Je reconnais, cela dit, que je n'étais pas toujours constant dans ce genre de démarche.

Lorsqu'une histoire en tant que telle n'est pas le point central d'un numéro, le scénariste – moi, en tout cas – trouve d'autres façons de s'amuser ; il a aussi l'espoir d'insérer dans l'intrigue des éléments qui vont la rehausser un peu aux yeux du lecteur. Bien sûr, je n'oublie pas le bon travail artistique de John Buscema et d'Ernie Chan, acteurs qui y ont fait pour beaucoup. Par exemple, quand je demandai une scène de rue sur la planche titre, John dessina un tableau merveilleusement détaillé, avec pas moins de treize personnages (plus un âne) dedans, en plus de Conan. Cette histoire était peut-être un travail alimentaire, une production mineure dans la série Conan the Barbarian, mais nous n'allions tout de même pas en faire n'importe quoi. Cette planche titre n'avait rien à envier à la plupart de celles dessinées par Buscema, sans parler d'autres artistes.

D'autres petites fantaisies :

C'est le numéro dans lequel je décidai d'ajouter une version tronquée du célèbre « Sache, ô prince » des Chroniques némédiennes apparaissant sur la planche titre de chaque histoire dans Conan.

Je transformai Arline en Arlinna, alias « Lady Asqueth », appelée ainsi d'après un des chefs britanniques au cours de la Première Guerre mondiale. Je le fis sans raison spécifique. (La forme originelle était « Asquith ».)

Nous ajoutâmes un bref combat entre Conan et un trio de voleurs de tailles différentes, avec entre autres un nain qui mord le barbare à la jambe.

Je demandai à John de dessiner Conan face à un lutteur, dans un combat de rue, combat où le Cimmérien, en deux temps trois mouvements, met au tapis le « champion ». J'aimai beaucoup, en particulier, écrire le court dialogue entre l'entraîneur du lutteur vaincu et Conan, au bas de cette planche : « Dis-moi, juste comme ça... Est-ce que tu te rends à Shadizar ?

Oui. Pourquoi ?
Ben parce que dans ce cas, nous, on n'y va pas ! »

Ce n'est pas franchement de la haute littérature mais ça donne du piment à l'histoire.
Mon gros regret : j'aurais dû m'assurer que, planche 14, Arlina assommerait Conan avec quelque chose d'un peu plus costaud qu'un vase qui se brise en heurtant sa tête, parce que, bon, les crânes de Cimmériens sont censés être durs et un coup de ce genre (donné de biais par une femme allongée) doit normalement l'irriter, guère plus. Mais personne n'est parfait. Je crois me rappeler qu'un ou deux lecteurs, dans la rubrique courrier, nous ont réprimandés, John et moi, à cause de ce détail et c'est bien normal.

Un dernier point : à ce stade, les avocats de Marvel n'avaient toujours pas finalisé notre contrat avec L. Sprague de Camp pour que nous puissions adapter ses histoires et tous leurs éléments connexes. Par conséquent, j'estimai que je n'avais pas le droit d'utiliser le nom « Arenjun » que de Camp avait donné à ce qu'Howard avait simplement appelé « la cité des voleurs » dans « La tour de l'éléphant ». Mais je fis timidement remarquer, dans la toute première didascalie de l'histoire, que la ville portait un autre nom... même s'il faudrait encore attendre un tout petit peu avant de savoir lequel.

Les pages d'ouverture de Conan par Buscema sont toujours très impressionnantes. Deux motifs reviennent régulièrement, soit Conan chevauchant, soit Conan découvrant une ville (souvent les bas-fonds, toujours en charmante compagnie). Si Roy aime beaucoup la scène d'ouverture de CTB 42, qu'il nous soit permis de préférer celle amorçant le Super Conan n°42 (tirée de Savage Sword of Conan n°92 de septembre 1983) chez Mon Journal. En effet, c'est à la fois une scène de ville...avec un cheval, et pas moins de neuf personnages, en plus de Conan. La beauté qui se recoiffe ne détourne pas notre œil de l'incroyable nombre de plans successifs qui donne une véritable sensation de profondeur et, par suite, d'immersion immédiate pour le lecteur.

43 « La tour de sang »

Octobre 1974
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de David A. English)
Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

« La tour de sang » fut à l'origine une nouvelle écrite par un talentueux nouveau venu de l'heroic fantasy du nom de David A. English. Elle avait paru en 1971 dans le magazine semi-professionnel Witchcraft & Sorcery, plus précisément dans le même numéro que celui où « La Maîtresse de la mort », le texte inachevé de Robert E. Howard qui avait servi de base à « La malédiction du mort-vivant », avait également été publié pour la première fois.

Je n'ai jamais rencontré David English et je ne sais s'il est passé d'écrivain amateur à écrivain professionnel. Pas forcément, parce que depuis, je n'ai vu son nom nulle part mais cela a pu tout simplement m'échapper. En tout cas, lui et moi échangeâmes une correspondance en 1974, peut-être par l'intermédiaire du magazine, et je lui indiquai que j'aimerais faire de « La tour de sang » une aventure de Conan en deux volets. Il accepta avec joie contre le dollar symbolique que nous offrions. Pour moi aussi, c'était une bonne affaire car j'aimais vraiment beaucoup « La tour » avec le frère et la sœur vampires. Les noms Morophla* (*NDT : et non « Morophia ») et Uathacht, au passage, sont de David, comme la plupart des péripéties de l'intrigue. Il me faudrait pourtant modifier deux ou trois choses pour que « La tour » tienne debout dans Conan n°43 parce que l'histoire originelle n'avait qu'un seul héros barbare (j'ai oublié son nom) tandis que notre adaptation, à John et moi, mettait en scène Conan et Red Sonja.

Mais cela nous offrit encore plus de possibilités. Au lieu d'un frère et d'une sœur en désaccord à propos de Conan, c'est-à-dire en fait un triangle vampirique, nous construisîmes, dans Conan n°43 et n°44, un rectangle incluant Sonja, ce qui, avec l'écriture des dialogues entre Conan et celle-ci, m'obligeait à la vigilance et me donna la possibilité d'orienter cette version de « La tour » dans la direction que je souhaitais lui voir prendre.

John, pour sa part, me remit ce que je considère encore à ce jour comme un de ses meilleurs travaux de crayonnage intégral. Peut-être inspiré par cette restitution, Ernie Chan (en tant qu'Ernie Chua) accomplit également ce qui me sembla être un encrage particulièrement efficace, à l'occasion de son retour sur la série Conan, après six mois d'une absence dont j'ai oublié les raisons.

Comme je l'ai dit plus haut, je me suis bien amusé à écrire les dialogues de « La tour de sang » et de sa seconde partie, « Flammes et démons », dans le numéro suivant. Alors que Conan et Sonja fuyaient des chasseurs de primes assoiffés de gain à travers le désert de Zamora, j'inventai une bonne dose de joute verbale secondaire entre eux. Pour commencer, Sonja met à niveau ces lecteurs qui, à cause du tirage de Savage Sword n°1 inférieur à celui de Conan n°43, n'ont pas lu « La malédiction du mort-vivant » puis elle ajoute le détail inédit d'une fille de taverne qui les a dénoncés comme meurtriers du magicien Castranno.

En conséquence, qui ces chasseurs de primes poursuivent-ils ? Pas Conan mais Red Sonja parce que celle-ci a poignardé un roi hyrkanien qui avait voulu faire d'elle sa concubine (comme on peut le voir dans l'aventure de Sonja, dessinée par Esteban Maroto, également au sommaire de Savage Sword of Conan n°1).

Une des choses dont je suis le plus fier dans « La tour » est l'échange entre les deux héros, planche sept, aux cases quatre et cinq. L'encre de Savage Sword n°1 venait à peine de sécher que quelques esprits, en petit nombre mais peu discrets, se mirent à critiquer la tenue de Sonja, c'est-à-dire ce qu'on appellerait bientôt son « bikini de fer » (mais jamais dans les histoires elles-mêmes, bien entendu, puisque le terme « bikini » n'aurait pu désigner ni un type de maillot de bain ni une île du Pacifique pour la moindre personne de l'Âge hyborien).

Il faut savoir que les lecteurs, dans leur grande majorité, applaudirent sa tenue, mais quelques-uns firent remarquer son côté incommode, pensant que Maroto, Buscema et moi étions trop naïfs pour nous en apercevoir. Loin de là, c'est simplement que je n'aimais pas vraiment le short moulant qu'elle avait porté dans Conan n°23 et n°24, même si je trouvais pas mal sa cotte de mailles, si bien que, lorsque Maroto me proposa deux ou trois illustrations la représentant dans des variantes du bikini de fer, je demandai à John de l'adapter. Et j'adorai ce qu'il en fit.

Sur la planche 7, Conan appelle Sonja « gamine » au lieu de « femme », une tournure de langage qui venait juste de commencer à être perçue comme une insulte pour une femme pleinement faite, et, naturellement, la grande rouquine n'est pas d'accord avec le qualificatif du Cimmérien.

Conan réplique par un raisonnement que je trouvais à l'époque (et encore aujourd'hui) logique : « Tu portes une armure trop légère pour dissimuler tes charmes... Tu n'aimes pas que les hommes te touchent... Et tu manies les épées comme si c'étaient des jouets qu'on façonnerait pour ton plaisir. Ce n'est pas une attitude de femme mais de gamine. »

Il va sans dire que Sonja conteste cet argument : « Tu préfèrerais que je me marie, je suppose, que je fasse des enfants au lieu de me battre. »

De toute façon, ça servait simplement à renforcer la tension sexuelle entre Conan et Sonja préalablement à leur incursion dans la vallée perdue où ils vont rencontrer les vampires frère et sœur. Mon intention était de bien poser la relation entre nos héros avant d'entrer dans le vif de l'action.

John fit du bon travail avec le brouillard, en particulier planche 11 où des volutes rosâtres s'enroulent autour de ce que Conan et Sonja vont bientôt connaître sous le nom de la tour de sang.

Les dessins que fit Big John d'Uathacht et de Morophla furent également exemplaires, avec leur style clairement stygien (égyptien). Quant à la coloriste Glynis Wein, elle accentua ce trait grâce au teint basané qu'elle donna à leur peau. Le visage d'Uathacht n'est pas seulement celui de la belle fille (pardon : la belle femme) de service à laquelle on finit par s'attendre dans l'heroic fantasy et, en fait, dans la plupart des comics. Disons plutôt que d'une certaine manière elle possède, et on le voit dès le premier gros plan, une sorte de conscience ironique dans son sourire de Mona Lisa. Il ne s'agit pas d'une « gamine », ainsi que Conan l'avait dit de Sonja (peut-être pour titiller cette dernière), mais d'une femme mûre ou, plus exactement, d'une femme vampire, comme le Cimmérien va l'apprendre sous peu. C'est vrai qu'avec probablement au moins plusieurs centaines d'années derrière elle, elle doit être mûre.

Afin de resserrer les liens du frère et de la sœur avec l'Âge hyborien, j'en fis des adversaires de Thoth-Amon, le sinistre magicien de Stygie qui, avec le temps, deviendrait l'antagoniste le plus souvent combattu par Conan, peut-être pas si l'on considère les histoires originelles d'REH mais du moins dans le canon tel qu'il fut développé à partir des années 60 par L. Sprague de Camp.

À cette époque de sa vie, Conan n'avait entendu le nom de Thoth-Amon que dans le n°7, « Le rôdeur caché » (basé sur le texte d'Howard « Le dieu dans l'urne »). Les aficionados de Conan habitués aux histoires en prose et aux comics doivent pourtant savoir que ces deux-là étaient destinés à se croiser et s'affronter par la suite à plusieurs reprises.

David English avait également inventé, pour cette histoire, une race d'êtres semblables à des chauves-souris, au service des frère et sœur ; il leur avait donné un nom très accrocheur : des

« afterlings », dans la version originale (des « après-souches »). Ils représentent, comme l'indique Morophla, « une expérience ancienne qui n'a pas tout à fait donné les résultats escomptés ». Ces vampires ne sont pas de simples prétendants au statut draculesque mais, à leur manière, des scientifiques. Et la science est aussi étrangère à Conan le Cimmérien que l'est la sorcellerie !

Si le nom « Dromek » et la créature qu'il désigne n'ont pas tout à fait l'originalité des après-souches, c'est quand même une bonne trouvaille, et je pense que nous la devons à David English. Je n'ai plus mon exemplaire de son histoire originelle, alors je ne peux pas être catégorique. Si David n'avait pas placé à cet endroit le combat de Conan contre Dromek, je pense en toute sincérité que j'aurais probablement été forcé d'inventer quelque chose de très ressemblant afin de mettre un peu d'action violente dans le numéro et, puisque Conan semblait clairement surclassé par les sorts que jette Morophla, je me dis que cet affrontement devrait avoir lieu contre quelque chose d'autre que les vampires eux-mêmes.

J'aimerais trouver les mots pour vous faire ressentir à quel point j'ai aimé les dessins de John Buscema sur ce numéro. Même si l'encrage d'Ernie, en soi-même, est très bon, je regrette toujours que les lecteurs aient rarement l'occasion de voir les crayonnés de base du dessinateur, crayonnés qui expriment son travail à l'état pur, non dilué. D'ailleurs, même si un dessinateur encre son propre travail, il en fait autre chose. Là, on avait ce petit truc dans le style, depuis la planche titre galopante jusqu'aux cachots de la conclusion, qui me fait dire que John s'était régalé autant que moi à adapter l'intrigue de David English. Je me souviens en particulier d'avoir aimé les crayonnés de l'avant-dernière case de la dernière planche dans laquelle les deux vampires considèrent leurs captifs à travers les barreaux d'une fenêtre. (Cela étant, il faudrait aussi évoquer le choix que fit Glynis Wein de coloriser en teintes de bleu la dernière case, ce qui rendit un bel effet.)

Entre parenthèses : après tout ce temps, je ne saurais dire comment j'indiquai à John les changements que je souhaitais dans « La tour de sang », hormis l'adjonction de Red Sonja. Je ne suis pas certain d'avoir tapé un scénario parallèle. Le plus probable, à mon avis, est que, soit j'envoyai à John mon exemplaire de Witchcraft & Sorcery, soit une photocopie de celui-ci. De toute façon, j'écrivis probablement au crayon ou au stylo des notes de marge sur ma page dactylographiée. D'un autre côté, John mémorisait tellement vite qu'il est tout à fait possible que je lui aie envoyé l'histoire et qu'on en ait tout simplement discuté très vite au téléphone, pour qu'il sache le commencement de l'histoire avec Conan et Sonja en cavale devant les chasseurs de primes, etc. Bien entendu, la joute verbale entre les deux héros ne fut ajoutée que dans un second temps, après les crayonnés de John.

En tout cas, la première partie de notre adaptation de « La tour de sang », en ce qui me concernait (et en ce qui me concerne encore à ce jour), fut un succès stimulant, tout aussi agréable que « Le jardin de la mort et de la vie », deux numéros plus tôt.

Et nous n'en étions à peine qu'à la moitié !

44 « Flammes et démons »

Novembre 1974
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de David A. English)
Dessin : John Buscema - Encrage : Crusty Bunkers (Neal Adams, Larry Hama et Dick Giordano, Ralph Reese)

Le passage d'un à deux héros (Conan et Red Sonja) demanda / donna la possibilité d'avoir beaucoup de dialogues que je me délectai d'écrire ; par exemple, le badinage entre ces derniers et leurs attitudes, les poses dans lesquelles John Buscema les dessina encouragèrent mon inspiration. (Comme la case de la planche 2 où la Grande Rouquine s'appuie du coude sur le mur du cachot et sourit malgré leur situation.)

Mais je conservai aussi une bonne quantité de la prose de David que je considérais comme supérieure à pas mal d'heroic fantasy que je lisais à l'époque dans les magazines pulps à caractère plus professionnel. Je ne sais absolument pas ce qu'est devenu David English mais je lui souhaite le meilleur.

Comme dans le numéro précédent, le graphisme fut pour moi une bénédiction. J'avais non seulement les crayonnés (ou, plus exactement, les mises en page à moitié complétées) de Big John Buscema, le dessinateur de Conan par excellence (qui réalisa également, pour une fois, la couverture de ce numéro), mais aussi Neal Adams à l'encrage. Bon, pas exactement Neal Adams. C'étaient les « Crusty Bunkers »* (* NDT : il n'y a pas vraiment de traduction, nous sommes ici à la limite de la cacophonie et de la licence poétique: « les bougons ronfleurs »? ; crusty = bougon, mal aimable, pas dégrossi ; bunkers = peut-être ceux qui dorment sur des banettes, c'est-à-dire des couchettes de navire, « bunk », ce qui pourrait s'accorder avec « crusty » pour évoquer le caractère « brut », à la Popeye, du marin caricatural), un collectif comprenant Neal et tous ceux qui œuvraient alors pour son studio de dessin. Mais soit Neal effectua la plus grande partie du travail, soit ses gars furent inspirés, parce que « Flammes et démons » me donne sacrément l'impression d'avoir été encré par Adams.

(Je ne sais pas très bien pourquoi Ernie Chua/Chan laissa tomber la série à ce moment-là. Ce qui est sûr, c'est qu'il ne fut pas écarté. En fait, j'avais été très content de son encrage du numéro précédent. C'est peut-être arrivé à la période où il nous quitta pour aller dessiner pour DC Comics Claw the Unconquered, une série influencée par Conan. Mais Ernie serait toujours le bienvenu s'il repassait faire un tour chez Marvel, même si je n'appréciais pas le fait que Claw ressemblait beaucoup trop à Conan au niveau du visage, de l'habillement et de la chevelure. Si vous avez déjà eu sous les yeux les premiers numéros de Claw the Unconquered, vous voyez ce que je veux dire.)

En tout cas, l'histoire du présent numéro, comme vous avez pu le remarquer, exsude une ambiance plus sombre, plus sinistre que pas mal d'aventures conaniennes, surtout celles publiées en couleurs. Cette ambiance se ressent en particulier dans la première case de la planche 7, lorsque Conan traverse d'un pas lourd les cachots avec Morophla et Uathacht, tandis que les ombres projetées des barreaux se croisent sur sa peau hâlée en un rappel imagé de sa détention.

Une des choses que j'avais vraiment aimées dans l'histoire originelle d'English, en plus du frère et de la sœur vampires, était la scène d'

« accouplement » qui se produit dans la première partie du numéro.

L'idée que Conan soit utilisé pour « fertiliser » des créatures femelles me semblait d'une horreur telle que Robert E. Howard, peut-être, n'y aurait pas impliqué son héros. Cela dit, pouvais-je en être certain ? Il y avait eu beaucoup d'allusions à des rapports sexuels étranges, décalés, dans les récits en prose de Conan, du moins dans le contexte de la première moitié des années 30, quand Howard les écrivit pour un magazine pulp destiné en partie aux jeunes adultes. Tout ce que je pouvais faire était d'essayer d'imaginer ce qu'il aurait pu trouver s'il avait décidé d'écrire une histoire de ce type. Le texte de David embrassant très bien cette approche, je laissai grosso modo celui-ci tel quel.

La scène entre Conan et Uathacht, dont Red Sonja est témoin, fait ressortir chez cette dernière une facette quelque peu différente de son caractère. Sonja, rappelons-nous, n'était en fait âgée que de peut-être six numéros, en tant que personnage de comics. Dans le numéro précédent, je l'avais fait se justifier à l'impromptu de porter son fameux bikini de fer tout en refusant qu'un homme la touche mais, dans ce numéro, je la montrai sous un jour un peu plus classiquement « féminin » lorsqu'elle dit à Conan qu'« il n'y a pas de place dans ma vie pour des trucs de femmelettes [comme l'amour et la jalousie] ! Parfois, j'ai presque envie qu'il y en ait, mais il n'y en a pas et il n'y en aura jamais ! »

« Jamais », c'est long, évidemment, et Red Sonja, depuis ce numéro, s'est retrouvée plus d'une fois mise à l'épreuve...

Si, en effet, je me souviens correctement que le texte d'origine de « La tour de sang » n'avait qu'un héros, et pas de plus une héroïne, alors c'est quelque chose que je voulais clairement ajouter à l'intrigue. John Buscema n'aurait pas dessiné ce qu'il a dessiné si je ne lui avais pas donné les lignes directrices du déploiement de cette scène.

À cet instant de l'histoire, Sonja tue Uathacht et j'admets que je fus alors un peu désolé de la voir quitter la scène. Il est difficile de se dessaisir d'un bon vilain ou d'une bonne vilaine et puis, il y avait une sorte de charme menaçant chez Uathacht et son frère. C'est un peu comme si Conan et Sonja s'étaient fait séquestrer par la famille Addams.

Pour la bataille qui constitue le point d'orgue de ce numéro, je fis en sorte que Conan affronte non pas Moraphla qui, après tout, n'aurait pas pu faire face à lui physiquement, mais ses anciens adversaires, remontés on ne sait trop comment des replis anguleux de sa mémoire vagabonde.

Tout d'abord le grand singe doré aux crocs acérés de « La lune de Zambebwei » (Conan n°28), ensuite l'Hôte de la nuit, qui avait fait une apparition dans le deuxième numéro du magazine en noir et blanc Savage Tales (au début des années 70) et revenait ramper dans la vie de Conan par le truchement d'un rêve... puis le serpent à tête humaine combattu dans « Le dieu dans l'urne » (« Le rôdeur caché », Conan n°7).

Ceci n'alla pas sans attirer l'attention mais je pense que ce qui marqua davantage les esprits est le moment où Conan lutte contre les gigantesques mâchoires vampiriques de la tête surdimensionnée de Moraphla en les tenant ouvertes.

Et puis les après-souches ailés qui sauvent Sonja et Conan d'une chute mortelle : une bonne trouvaille aussi. Dans l'ensemble, c'est un bon diptyque, ces deux numéros. Encore merci, David... où que tu sois !

Ce qui est intéressant, c'est que j'écrivis cela quelques jours à peine après avoir vu le film de George Stevens, Shane (L'Homme des vallées perdues), pour la première fois depuis pas mal d'années.

La rixe, dans ce film de 1943 , entre Shane (Alan Ladd) et Joe Starrett (Van Heflin), me servit d'inspiration lorsque la Rouquine assomme Conan par derrière avec une pierre, malgré la dureté de son crâne de Cimmérien. Il est certain qu'on trouve d'autres films présentant des scènes similaires (on en trouve même plus depuis cette date) mais il en est peu qui arrivent au niveau de L'Homme des vallées perdues en termes de suspense ou dans l'utilisation de la bagarre à mains nues comme prétexte pour poser un acte noble dont l'apparence semble ignoble.

Après avoir mis KO Conan et dit (plus pour elle-même que pour quelqu'un d'autre, puisqu'elle est le seul personnage conscient de la scène) qu'elle refusait de voir un « mec » mettre sa vie en danger pour elle par « fausse chevalerie », elle repart sur sa monture, ne souhaitant pas que le Cimmérien soit traqué par les mêmes Zamoriens (ou d'autres du même acabit) qui, selon toute vraisemblance, sont à sa recherche, sa tête ayant été mise à prix, depuis le début du numéro précédent. Elle savait que Conan refuserait de l'abandonner ; c'est donc elle qui l'abandonne.

J'ai souvent eu l'impression que John Buscema, malgré sa prééminence chez Marvel, en particulier dans les années 70, fait vraiment figure de héros oublié parmi les artistes. Sa technique narrative et, encore plus que cela, son talent graphique sont tellement remarquables qu'on a l'impression que c'est facile à faire. Il n'est pas aussi tape-à-l'œil que beaucoup de jeunes dessinateurs d'aujourd'hui mais son niveau est nettement plus élevé que la plupart d'entre eux et cela se remarque lorsqu'il s'encre lui-même ou qu'il est encré par quelqu'un de vraiment au point, comme Neal Adams et ses Crusty Bunkers l'étaient assurément.

Au final, je commençai à me dire, à l'époque, que Conan the Barbarian était à nouveau sur les rails ; non pas qu'il eût complètement déraillé. Après l'adaptation de la longue nouvelle « Les vents de flamme » qui mettait en scène Prester John et possédait ses propres qualités, nous eûmes « La malédiction du crâne d'or », dessiné par Neal Adams, « Le guerrier et la femme-loup », entièrement dessiné par John Buscema, sans oublier « Le dragon de la mer » et « Le jardin de la mort et de la vie », cette dernière aventure ayant été influencée par C.L. Moore et son « Shambleau ».

À mes yeux, « La tour de sang » était entièrement de la même veine. * (*NDT : pour une histoire de vampires, ça tombe bien!)

John Buscema s'occupa lui-même de la couverture, dessin et finitions. Une fois de plus, on y voit un crâne gigantesque. J'en étais venu à me dire que les squelettes et les crânes étaient vendeurs. Disons qu'à tout le moins, c'était comme avec la soupe poule au pot-vermicelles : ça ne pouvait pas faire de mal.

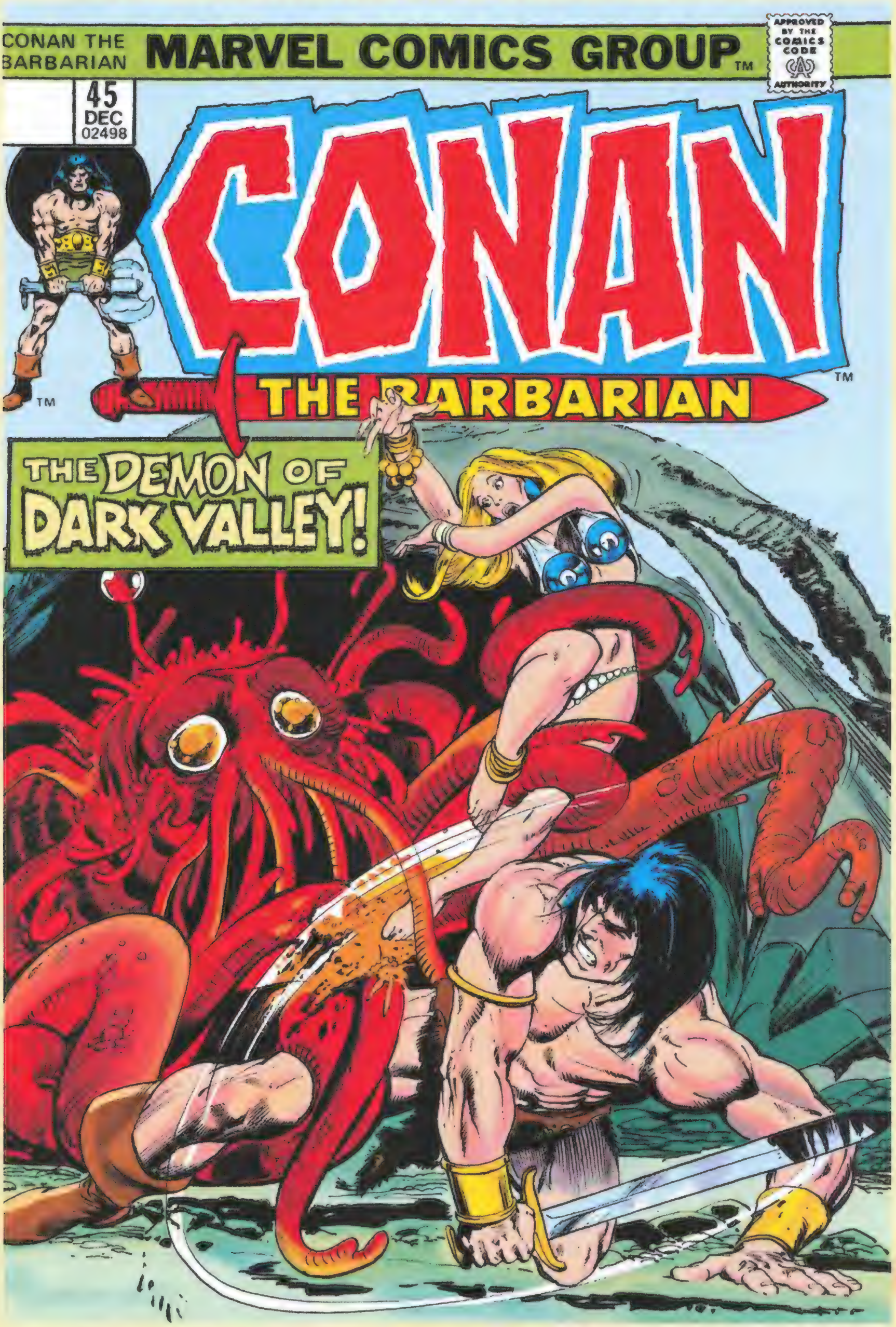
Je ne me rappelle pas du tout si ce numéro de Conan se vendit mieux ou moins bien que d'autres comics à la même période mais il est impossible que ses ventes aient été mauvaises. Nous n'étions, après tout, que quelques mois après les pubs Marvel pour les médaillons de nos personnages envoyés par correspondance, et parmi eux Conan ; les seuls autres héros de toute la gamme qui avaient eu l'honneur d'avoir leur propre médaillon étaient Spider-Man et Hulk.

Cette seule pensée me remet en mémoire à quel point c'était sympathique de voir Conan et, de temps en temps, Red Sonja dans les produits dérivés de Marvel, situation à laquelle il fut « remédié » au milieu des années 70 lorsque la création de Conan Properties retira Conan de la liste des personnages pouvant faire l'objet d'un marchandisage chez Marvel, ce qui fit du Cimmérien un élément considérablement moins centré sur la ligne éditoriale dans son ensemble.

Mais disons que, sur une bonne partie de cette décennie, Conan fit virevolter son épée comme une faux de moissonneur dans des pubs, sur des produits dérivés de Marvel, etc, souvent avec Sonja à ses côtés.

Ça, c'était le bon temps, les amis !

45 « La dernière ballade de Laza-Lanti »



Décembre 1974
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Robert E. Howard)
Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Une fois de plus, à l'occasion de Conan the Barbarian n°45, j'eus la chance de travailler avec John Buscema et Neal Adams sur la même histoire, sans oublier Gil Kane qui dessina la couverture.

Bon, techniquement parlant, je bossai avec les Crusty Bunkers et pas Neal en tant que tel (il figurait au générique dans la désignation « C. Bunkers ») sur les finitions ; c'étaient le collectif artistique qui complétait puis encrait les ébauches réalisées par John. Même si les Crusty Bunkers étaient constitués de jeunes artistes travaillant pour et avec Neal dans son studio graphique et même si beaucoup d'entre eux apprenaient sur le tas leur métier, Neal était toujours là pour les guider et il réalisait lui-même une partie du travail, plus spécialement les visages.

Il en résulta que « La dernière ballade de Laza-Lanti » fut aussi bonne graphiquement que le numéro précédent.

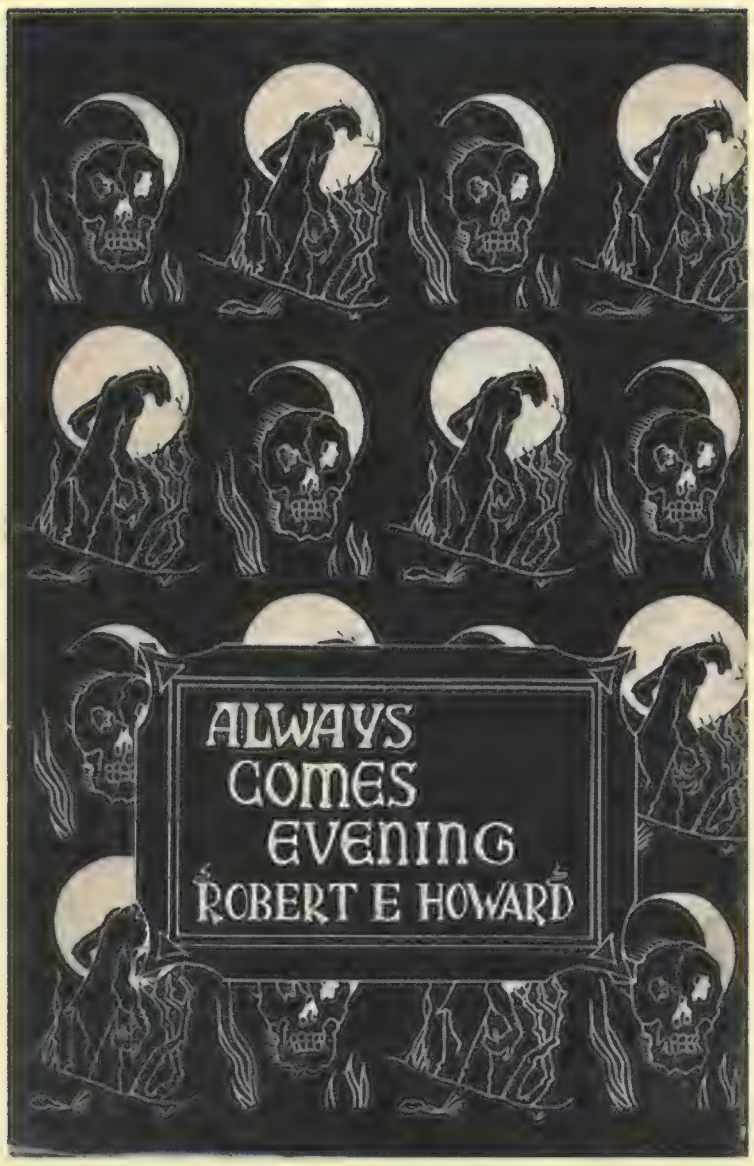
Après l'adaptation en deux volets de la nouvelle de David English « La tour de sang » les deux derniers mois, et le départ temporaire de Red Sonja à la conclusion, il était temps de revenir à un original de Roy Thomas.

Un vilain de Robert E. Howard qui me fascinait depuis un bout de temps était Tsotha-Lanti, le sorcier qui, dans le deuxième récit en prose de Conan, « La citadelle écarlate », avait renversé le roi Conan. Par la suite, dans une histoire qui faisait suite à « La citadelle », je ramènerais Tsotha-Lanti à un semblant de vie après sa décapitation à la fin de « La citadelle », scène dans laquelle sa tête est emportée par un oiseau gigantesque (en réalité un magicien rival).

En attendant, je me dis que ce serait intéressant de donner un frère à Tsotha-Lanti : Laza-Lanti. (Ne me demandez pas pourquoi ce nom, « Laza-Lanti ». En dehors de sa ressemblance avec « lapis lazuli », je ne vois aucune raison pour laquelle je l'ai inventé lui et pas un autre.)

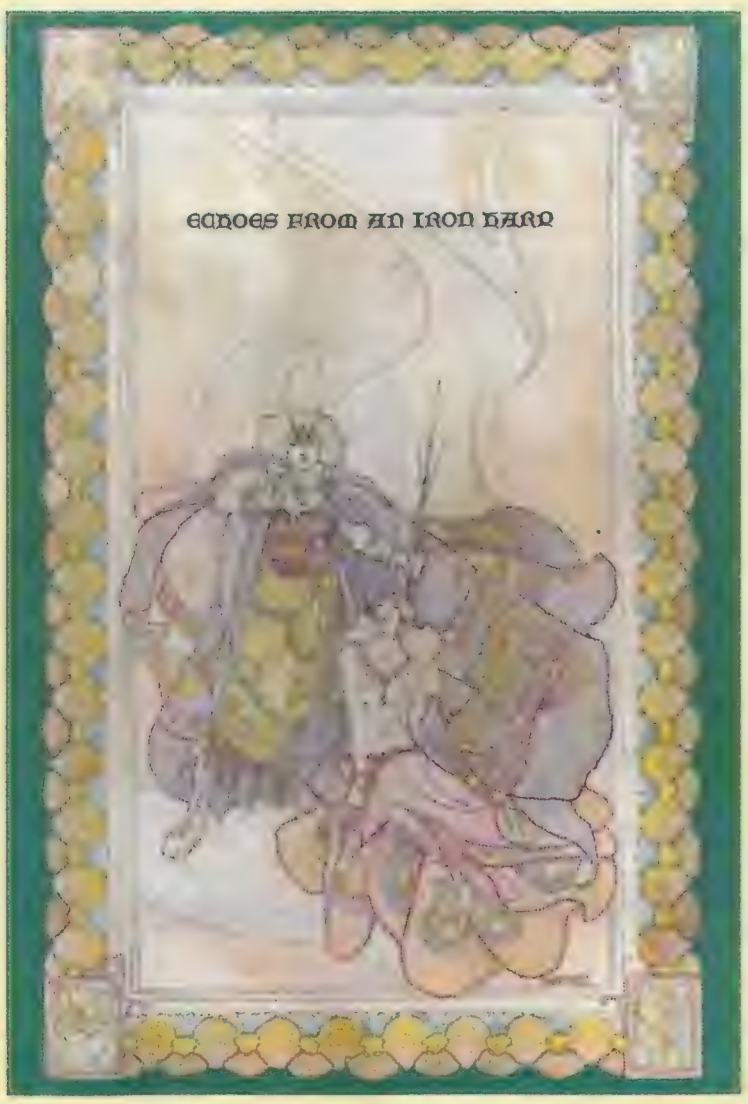
Les origines de Laza-Lanti sont narrées sous forme de chanson par le troubadour. Evidemment, cette ballade et celle qu'il chante vers le début du numéro sont deux poèmes écrits par Robert E. Howard.

Le premier, intitulé « The Singer in the Mist » (« Le Chanteur dans la brume ») est en fait un sonnet, inclus par Glenn Lord dans son volume de poésie d'REH, paru en 1957, Always Comes Evening. C'est là que je le découvris, lorsque je fis l'acquisition de ce petit volume épuisé et assez coûteux, vers 1970. (Au cours des années soixante, ce poème avait été publié par Arkham House dans un volume de poésie fantastique, Dark of the Moon.) Même si, initialement, « Le Chanteur » semble n'être qu'un air interprété par Laza-Lanti, nous apprendrons par la suite qu'elle est autobiographique et qu'une sorcière lui jeta en effet des « sorts monstrueux » à sa naissance, si ce n'est avant. Je me servis du poème à la fois pour présenter le troubadour et pour montrer que Conan sait parfaitement apprécier une bonne chanson (quelque chose qu'en principe il n'avait jamais manifesté dans les textes d'Howard mais qui, à mes yeux, ne semblait pas en décalage avec ce que cet auteur avait écrit sur la personnalité du robuste Cimmérien).



Le second poème/ballade, cependant, était un petit peu plus compliqué et encore plus directement rattaché à l'histoire.

« The Dweller in Dark Valley » avait paru pour la première fois dans le magazine semi-professionnel Magazine of Horror. Glenn Lord le réimprima dans son troisième volume de poésie howardienne magnifiquement intitulé Echoes from an Iron Harp, en 1972. Non seulement l'histoire s'articulait très bien avec « Le Chanteur dans la brume » mais Dark Valley représentait une présence réelle dans la vie du créateur de Conan.



Voyez-vous, Robert E. Howard avait passé une partie de son enfance à Dark Valley, un endroit très réel dans le comté de Palo Pinto, au Texas. En fait, il avait failli voir le jour à Dark Valley car à l'époque, ses parents y résidaient. Mais son père, qui était médecin, avait emmené son épouse à Peaster, une ville plus grande d'un comté voisin, pour être sûr qu'elle bénéficierait d'une infrastructure médicale adéquate. Cela dit, le petit REH fit bientôt son retour à Dark Valley, près des rives de la Dark Valley Creek, que les Espagnols avaient appelée « Los Brazos de Dios », « Les bras de Dieu ».

Selon la biographie de Robert E. Howard établie en 1983 par L. Sprague de Camp, Catherine Crook de Camp et Jane Whittington Griffin, « la première maison d'Howard se situe au bord du premier des escarpements qui s'élèvent vers Cap Rock. La vallée tire son nom de l'ombre dense de ses flancs abrupts à l'ouest, flancs qui, en fin d'après-midi, s'étendent comme des mares sombres sur les terres en aval qu'éclaire le soleil. »

Eût-il pu exister meilleur endroit que ce territoire appelé Dark Valley pour que le morose Robert E. Howard, qui créa Conan « aux accès de mélancolie démesurés » et mettrait fin à ses jours à l'âge de trente ans, se lançât dans la carrière ? C'est assurément ce qu'il ressentait car il écrivit un jour que dans la Dark Valley reposaient les germes de son destin.

C'est dans « La citadelle écarlate » que nous apprenons les origines de Tsotha-Lanti : une jeune fille qui s'était attardée à la nuit tombante dans des ruines sur la colline de Dagoth, dans Koth, fut violée par un démon. Je décidai que de cette union impie étaient nés deux hommes et non un seul, même si aucun ne serait au courant de l'existence de l'autre. Tsotha-Lanti devint un vil magicien ambitieux et Laza-Lanti un troubadour errant au caractère doux, amène et torturé.

Je suppose que l'idée de cette gémellité m'est venue du célèbre récit fantastique d'H.P. Lovecraft, « The Dunwich Horror » (« L'abomination de Dunwich ») dans lequel un « dieu » invisible et non humain engendre deux fils, l'un fondamentalement humain (quoique difforme), l'autre invisible, étranger à l'humanité et beaucoup plus ressemblant au père.

J'eus envie de m'amuser un peu avec tous ces éléments en inventant une intrigue lourde de

symboles et du célèbre complexe d'Œdipe dans la dynamique duquel (selon Freud) un fils veut tuer son père et s'unir à sa mère.

Bien sûr, lorsque Laza-Lanti voit la belle jeune femme s'approcher du l'octopode, inhumain et monstrueux seigneur de la Vallée des Ténèbres, au moment où celui-ci est en train de dévorer une vache entière, il ne se rend pas du tout compte qu'en fait, il est en train d'assister à un épisode « gastronomique » entre ses parents.

Il bondit et, n'étant pas un spécialiste du combat à l'épée, manque se faire tuer par le seigneur avant que Conan n'intervienne. Pourtant, c'est Laza-Lanti qui finit par s'emparer des deux nodosités en forme de boules, aux extrémités des antennes situées sur la tête du monstre, et les tranche. C'est probablement un acte de castration (de castration symbolique, en tout cas) aussi explicite que possible pour un comic, mais John Buscema, qui dessinait selon mes instructions, plaça les appendices à l'autre extrémité du seigneur. Soit les gardiens de la commission de censure ne remarquèrent jamais ce symbolisme, soit ils se dirent que personne n'y ferait attention, et cette scène ne nous occasionna aucune difficulté.

Laza-Lanti apprend la vérité sur son lignage, qu'il vient de tuer son père et, après que sa mère dévoile finalement son âge véritable et conclut son récit en se tuant, est foudroyé de chagrin et se suicide à son tour.

Au bout du compte, Conan (qui, à l'exception d'une lutte brève contre le seigneur, a surtout été un témoin de cette histoire) s'éloigne lentement de la Vallée des Ténèbres, laissant derrière lui père, mère et fils rassemblés en un tas sanguinolent dans l'obscurité d'une grotte. De manière confuse, il a l'impression qu'un de ces jours, il croisera aussi l'autre fils ; en effet, cet événement se produira mais il a beaucoup de temps devant lui et le temps est une bourse vide dans la main d'un mort.

Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, je suis assez fier de « La dernière ballade de Laza-Lanti ».

Dans les années 1990, je ramènerais Conan dans la Vallée des Ténèbres pour une série d'histoires au cours desquelles il affronterait un vilain créé pour les comics, le Dévoreur d'Âmes.

En plus de « la Vallée des Ténèbres », je me servis dans ce numéro d'un nom que j'adorais, inventé par Howard : « Dagoth ».

De toute évidence, Dagoth tire son origine de l'ancienne divinité pisciforme des Philistins, Dagon, qui, par la suite, devint l'un des premiers dieux extraterrestres d'H.P. Lovecraft, dans un récit du même nom. Il ne fait pas de doute que c'est ce qui incita le jeune REH à le transformer en Dagoth (non pas qu'REH ne se soit pas servi une ou deux fois également de Dagon).

Dans les aventures de Conan, la colline de Dagoth est simplement un lieu auquel il n'est fait mention qu'une seule fois, dans « La citadelle écarlate » mais j'aimais tellement ce nom que je le ressortis à une autre occasion.

Conan The Destroyer (1984).

Alors que Gerry Conway et moi rédigions le tout premier brouillon de ce qui devint le film Conan the Destroyer (Conan le destructeur), avec Arnold Schwarzenegger, je proposai Dagoth comme nom du dieu qui, dans un premier temps, aurait des allures de resplendissante divinité apollinienne puis qui, au point culminant de l'intrigue, verrait se craqueler cette belle façade extérieure pour révéler un monstre hideux. (Ce devait être un monstre hideux et ailé mais le producteur Dino de Laurentiis, bien décidé à faire des économies partout où il le pourrait, refusa les effets spéciaux à base de pixillation, ce qui eut pour conséquence que, dans le film, Conan se bat tout bêtement contre un acteur dans une tenue de latex, c'est-à-dire exactement ce que Gerry et moi avions espéré éviter.)

Au moment où parut « La dernière ballade de Laza-Lanti », avec une couverture datée de décembre 1974, le magazine Conan the Barbarian de Marvel volait haut dans l'estime de nos pairs. L'Academy of Comic Book Arts (l'instance professionnelle qui vivait alors ses derniers jours, mais ça, nous ne le savions pas) nomina plusieurs travaux en rapport avec Conan pour ses récompenses, les Shazam : « Le chant de Red Sonja » (« The Song of Red Sonja », n°24), de 1973, réalisé par Barry Smith et moi-même, remporta la distinction de meilleure histoire individuelle (Best Individual Story), Conan the Barbarian celle de meilleure série régulière (Best Continuing Feature). Je fus nominé mais ne remportai pas la récompense de meilleur scénariste, Best Writer (mais je l'avais décrochée l'année précédente, du coup c'était pas grave), et John Buscema fut un des nominés dans la catégorie meilleur artiste (Best Artist). La coloriste de Conan, Glynis Wein, l'emporta aussi, tout comme le lettreur Gaspar Saladino qui créa le logo de Conan the Barbarian utilisé après le n°12.

Si les années soixante avaient été la décennie des romans de poche Conan (en tout cas des meilleurs) et les années quatre-vingt celle des deux films de Conan joués par Schwarzenegger, les années soixante-dix furent la période pendant laquelle Conan the Barbarian fut presque incontestablement un des meilleurs (et même un des plus populaires, ce qui n'est pas toujours pareil) magazines de bandes dessinées dans le circuit.

« La nuit du dieu noir »

Mars 1974
Scénario : Roy Thomas - Dessin et encrage : Neal Adams

(Note du rédacteur : il s'agit d'une autre histoire écrite pour combler une période vacante de la vie de Conan mais qui n'obtint pas de parution dans la série en couleurs ; elle parut en fait dans le magazine en noir et blanc Savage Tales.)

Comme je l'ai expliqué quelques chapitres plus tôt, j'insérai une intrigue supplémentaire dans la continuité de Conan the Barbarian, « The Curse of the Undead-Man » (« La malédiction du mort-vivant »), qui devait à l'origine paraître dans Conan mais qui finit par trouver sa place dans Savage Sword of Conan n°1. C'était ce récit qui faisait revenir Red Sonja dans la série et menait directement aux deux numéros suivants de Conan.

Cependant, après ce point de passage, je ne cherchais plus vraiment de choses à rajouter, même si l'histoire dessinée par Jim Starlin, « The Secret of Skull River »* (*NDT : voir fin du présent document, svp.), se positionne aussi au début de la carrière de Conan. (Lorsque « Le secret de la rivière au crâne » connut sa première réimpression, en couleurs, en 1976, j'indiquai que ces événements se produisent entre Conan n°44 et n°45.)

J'oubliai complètement qu'en écrivant la série intitulée « A Chronology of Conan's Career » (« Une chronologie de la carrière de Conan ») au début des années 90, j'avais, de manière très raisonnable, placé une autre histoire entre Conan n°45 (« La dernière ballade de Laza-Lanti ») et 46 (« The Curse of the Conjurer », « La malédiction du magicien ».

Bon, en fait, je tassai plusieurs exploits de Conan entre le 45 et le 46, en termes de chronologie. L'un d'eux fut « La fille du géant du gel » (« The Frost Giant's Daughter »). Un autre fut notre adaptation de « Lair of the Ice Worm » (« Le repaire du ver des glaces ») mais ce dernier n'avait paru qu'en noir et blanc alors que Conan the Barbarian était en couleurs.

Ce qui nous laissait « La nuit du dieu noir » (« The Night of the Dark God »).

En établissant ma « chronologie » (qui ne prenait en compte que les récits Marvel publiés dans les comics en couleurs ou en noir et blanc), je m'aperçus qu'un laps de temps était disponible pour un voyage vers le nord après l'aventure de Conan à Koth dans « La ballade de Laza-Lanti » et avant que celui-ci ne finisse par atteindre le Royaume de la Frontière dans « La malédiction du magicien ».

Robert E. Howard écrivit que Conan était retourné à plusieurs reprises dans sa Cimmérie natale, entre ses autres exploits.

« La fille du géant du gel » était une manière de gérer un de ces retours au bercail, bien entendu. Il est possible qu'REH ait voulu faire de ce récit la toute première aventure de Conan, puisque le Cimmérien y lutte aux côtés des Aesirs contre les Vanirs exécrés mais nous y trouvons plusieurs références à des pays dont on peut penser que Conan les a déjà visités ; sinon, pourquoi les mentionner ? Cela étant établi, nous pensâmes que « La fille du géant du gel » devrait se situer un peu après, mettons, « La tour de l'éléphant ».

Puis vint une histoire d'REH appelée « The Dark Man » (« L'homme noir »).

C'était le titre originel du texte que j'adaptai pour Savage Tales n°4, au début de l'année 1974.

« L'homme noir » est en fait l'aventure d'un autre des turbulents héros d'Howard, Turlogh Dubh O'Brien, alias Black Turlogh (Turlogh le noir), à l'époque des Vikings.

« L'homme noir » vient se placer avant toutes les aventures de Conan écrites par REH car elle parut dans le numéro de décembre 1931 de Weird Tales, c'est-à-dire une année entière avant les débuts officiels de Conan dans « Le phénix sur l'épée ».

Weird Tales réimprima « L'homme noir » dans un numéro de 1954 (sans aucun doute pour économiser de l'argent tout en faisant honneur au texte) et, dans les années soixante, Arkham House publia un mince volume intitulé The Dark Man and Others ; il contenait de la fiction écrite par Robert E. Howard et constituait la suite de Skull-Face and Others, sorti en 1946. L'éditeur August Derleth apprécia à coup sûr « L'homme noir » puisqu'il en fit le segment principal dans le titre du livre.

Cette histoire connut une nouvelle parution dans la première édition de poche de Bran Mak Morn, à la fin des années soixante, bien que son protagoniste fût Turlogh O'Brien. La raison est la suivante : dans le texte d'origine, l'icône de l'homme noir que Turlogh découvre à bord d'un bateau chargé de cadavres est en réalité une statue de Bran Mak Morn semblant avoir un effet quelque peu surnaturel sur l'aboutissement de l'intrigue. « L'homme noir » fut donc incorporé dans le cycle Bran Mak Morn, même si les événements en question se déroulent environ cinq siècles plus tard. L'histoire parut aussi dans le format poche de Bran Mak Morn publié par Baen Books. Comme vous pouvez le constater, cette épopée fait l'objet de nombreuses réimpressions.

Il en va de même pour la version que nous avons choisie, chez Marvel, sous le titre « La nuit du dieu noir ».

C'est à peu près à cette époque, fin 1973, que Gil Kane fait son entrée.

Turlogh était aussi le protagoniste de « Les dieux de Bal-Sagoth », de REH, que j'avais adapté avec Gil Kane en une histoire en deux volets lorsque Barry Smith avait quitté Conan the Barbarian pour la première fois. Ces deux aventures de Turlogh comptaient parmi les préférées de Gil Kane dans l'œuvre howardienne.

Quoi de plus naturel, donc, que je décide, au moment de lancer le travail sur une nouvelle histoire de Conan pour Savage Tales, après le départ de Barry Smith et tandis que John Buscema était occupé à dessiner le mensuel en couleurs Conan the Barbarian, de demander à Gil Kane de plancher avec moi sur une adaptation de « L'homme noir » ? En fait, ce fut peut-être Gil lui-même qui suggéra le premier de réaliser ensemble cet épisode à ce moment précis.

Nous décidâmes presque sur l'instant d'adapter l'intrigue avec très peu de modifications, uniquement le strict nécessaire. D'habitude, je m'assurais d'avoir un quota de magie ou du moins d'étrangeté dans chaque aventure de Conan. Après tout, ce genre de fiction s'appelant « heroic fantasy » (« sword-and-sorcery »), il me semblait que chaque histoire tombant dans cette catégorie devait contenir du surnaturel sous une forme ou une autre. Heureusement, même s'il n'y a pas de magie explicite dans « L'homme noir », la statue de Bran Mak Morn qu'il découvre donne l'impression d'exercer, de différentes et subtiles manières, une influence sur les événements et nous considérâmes que cela nous suffisait.

Quasiment la seule chose que nous eûmes à faire fut de ne pas représenter Bran Mak Morn sur la statue, comme c'était le cas dans l'histoire originelle, mais Brule the Spear-Slayer (Brule le tueur à la lance), un ancêtre (?) picte de Bran qui était un compagnon du roi Kull aux temps pré-cataclysmiques.

Bien entendu, les Vikings devinrent les « Vanirs », terme que j'inventai pour les comics parce que je pensai que pas mal de lecteurs auraient du mal à reconnaître le terme « Vanr », créé par REH, ou du moins à le prononcer.

Un prêtre chrétien de l'histoire originelle devint un prêtre de Mitra dans la nouvelle version.

Nous partîmes également du principe que Conan avait eu une « romance » avec une jeune fille cimmérienne avant de partir de chez lui et de s'en aller vers le sud en quête d'aventures et de fortune. À quel point cette liaison fut ou aurait pu être sérieuse si la fille avait vécu, on ne le sait pas, ce qui, par conséquent, ne cause aucune interférence avec tout ce qui pourrait arriver au héros dans l'histoire. Dans le texte d'origine, il n'y a pas de liaison antérieure entre Turlogh et celle qu'il tente de sauver.

Gil fit de superbes dessins pour cette histoire, et aucun récit de Conan, dessiné par Smith ou Buscema, ne me donna autant de plaisir dans son écriture. Le graphisme fut rendu encore plus illustratif quand Neal Adams se porta volontaire pour l'encrer. À la vérité, Neal ne réalisa pas tout seul les finitions. Je pense que Pablo Marcos et même Vince Colletta, à qui je conférai le titre d' « assistants divers », mirent la main à la pâte mais Neal, clairement, donna aux planches leur encrage distinctif. Je ne suis pas sûr de qui réalisa les « embruns » gris de l'histoire mais quelque chose me dit que cela aurait pu être Pablo.

Je demandai à Gil d'ajouter une planche afin d'augmenter légèrement le contenu « surnaturel » de l'histoire : c'était la cinquième, qui montre Conan luttant contre un paquet d'ennemis bizarres qu'il a croisés jusqu'à ce moment de sa carrière, dans le magazine en couleurs. Dans ce panel, en plus d'une belle jeune femme générique et d'un squelette encapuchonné, se trouvent le serpent à tête humaine vu dans « Le dieu dans l'urne » (adapté en bande dessinée sous le titre « Le rôdeur caché »), Yag-Kosha, le « dieu éléphant » dans « La tour de l'éléphant », la créature simiesque Thak venue de « La maison aux trois bandits », un guerrier squelettique pris dans « Les gardiens de la crypte » et enfin Bori, la divinité septentrionale qui remplaçait Odin dans notre adaptation « Le crépuscule du dieu gris ».

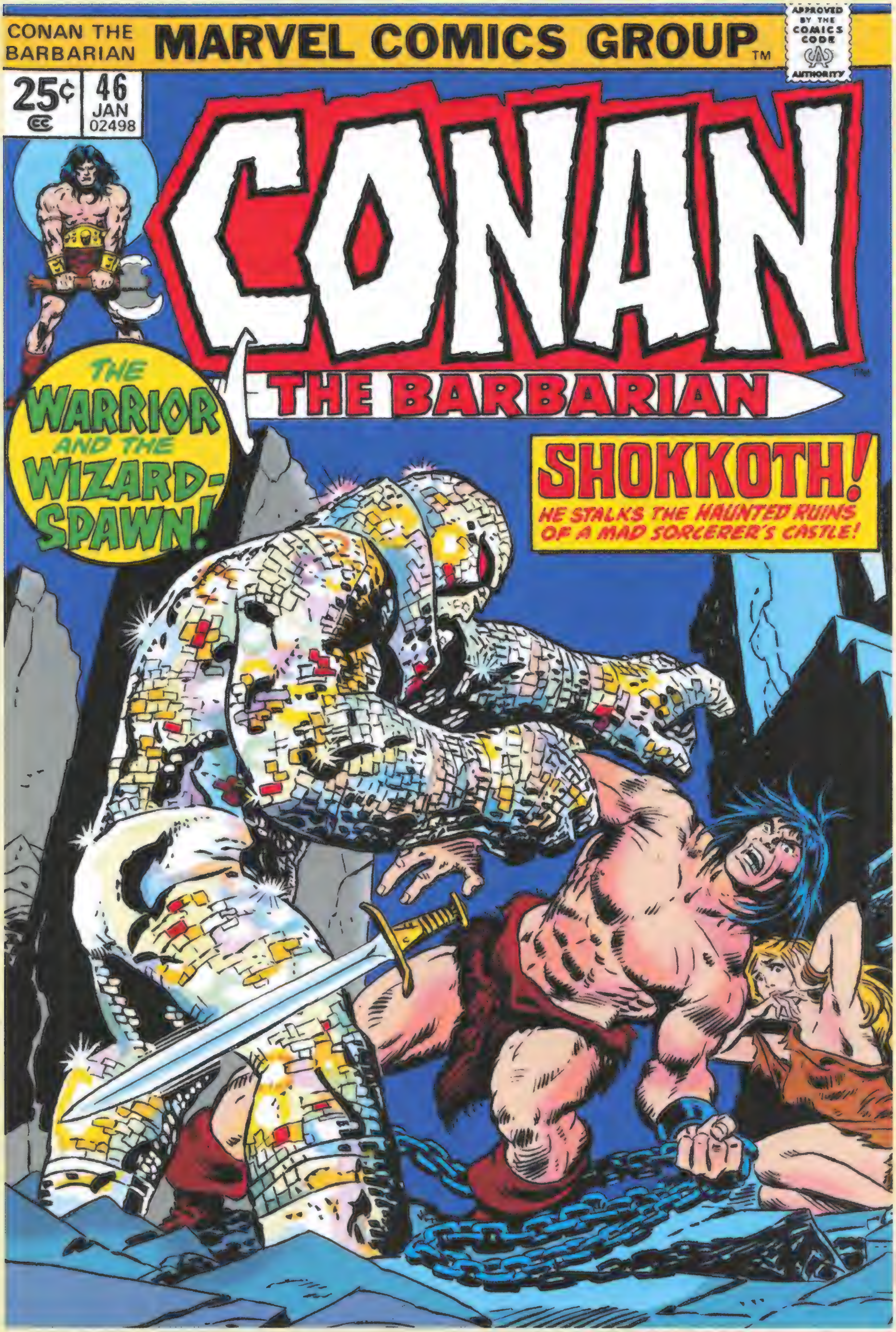
Je suis particulièrement fier de cette planche ; Gil, d'ailleurs, me l'a offerte et elle est encore accrochée à un mur de mon bureau.
Malgré tout, il y a une chose sur cette planche qui m'a gêné au moment de son impression et qui, après toutes ces années, continue de me gêner.

Dans mes didascalies en cinq temps qui constituent le texte de la planche, j'ai été un peu emporté par mon enthousiasme, ce qui a donné une phrase qui n'exprime pas vraiment une pensée complète en dépit de sa longueur. On pourrait dire que je me suis égaré en chemin, en quelque sorte, et lorsque je l'ai remarqué, il était trop tard.

Heureusement pour cette édition de Conan the Barbarian, dans la deuxième moitié des années soixante-dix, Marvel Comics décida (enfin, je décidai pour eux) de réimprimer « La nuit du dieu noir » dans un de nos numéros spéciaux de format tabloïde. Cela voulait dire que, tout comme « Le secret de la rivière au crâne » dessiné par Starlin pour Savage Tales n°5, cette histoire pourrait paraître en couleurs. *

[*NDT : sauf erreur, les titres « The Secret of the Poison River » et « Poison River », tels qu'indiqués par Roy Thomas, ne correspondent pas à une aventure de Conan. Il existe en revanche une aventure de Conan intitulée « The Secret of Skull River » parue dans Savage Tales n°5 , reprise en français sous les titres « Le secret de la rivière de la mort », « Les poisons de Sophos » et « Le secret de la rivière au crâne ».]

46 « La malédiction du magicien »



Janvier 1975
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Gardner F. Fox)
Dessin : John Buscema - Encrage : Ernie Chua

Cette histoire, qui s'étala sur les cinq numéros suivants de Conan the Barbarian, fut pour moi l'occasion de revoir (façon de parler) un des tout premiers professionnels de la bande dessinée américaine avec qui j'avais été en contact, plusieurs années avant que je travaille dans ce domaine.

Gardner F. Fox, qui mourut en 1986, fut un des plus importants scénaristes de comics de la première période. En 1940, il co-créa des super-héros tels que Flash, Hawkman, Dr. Fate ainsi que le groupe de justiciers appelé la Justice Society of America. Entre 1959 et 1961, il fut également le co-créateur et le premier scénariste de Justice League of America ainsi que d'un second Hawkman et d'un nouveau et minuscule héros, Atom.

C'était aussi un des vrais gentlemen des comics, un homme vraiment adorable.

Gardner Fox par Gil Kane.

Après avoir été mis en relation fin 1960 par courrier via le rédacteur en chef de DC Comics, Julius Schawartz, nous restâmes en contact par intermittence jusqu'à ce que j'emménage à New York en 1965 et travaille dans un premier temps pour DC, ensuite pour Marvel.

Mais plus important pour notre sujet : on peut dire que, d'un certain point de vue, Gardner Fox fut la première personne à faire entrer Conan dans le monde des comics !

Vers 1950, il écrivit trois aventures de comics mettant en scène un héros du nom de « Crom the Barbarian » (« Crom le barbare »). Le premier contenait plusieurs éléments assez proches des histoires de Conan. Crom est envoyé dans une tour sombre où il vainc « des panthères noires et rugissantes » ainsi qu'un serpent géant (ce dernier dans une scène plus proche de celle du film Conan le Barbare (1982) que de celle de « La tour de l'éléphant », clairement une source d'inspiration pour l'histoire de Gardner).

Evidemment, il y avait aussi des différences : déjà, Crom a une petite amie du nom de Lalla ; ensuite, c'est un « Aesir blond » qui jure par le dieu Set.

J'ai toujours pensé que c'était astucieux d'utiliser le nom du dieu de Conan pour le barbare lui-même.

Il est intéressant de noter qu'en intitulant la série « Crom the Barbarian », Gardner fut quelque peu prescient car la désignation exacte « Conan the Barbarian », qui finit par constituer les trois mots par lesquels Conan est connu, n'est jamais vraiment utilisée dans les propres textes d'REH. C'est juste « Conan » ou alors c'est « un/le barbare », sinon c'est « Conan le Cimmérien » mais jamais « Conan le barbare », avec ou sans b majuscule.

Gardner était cultivé ; il reçut sa formation intellectuelle en faculté de droit puis fut persuadé de se lancer dans l'écriture de comics plutôt que dans les activités juridiques lorsque celles-ci ne lui permirent pas un début de carrière suffisam-

ment rapide. Il adorait en particulier l'histoire et fut, pendant un certain nombre d'années, un écrivain assez en vue dans le domaine des pulps, catégorie science-fiction et fantastique, en plus des bandes dessinées (et de quelques romans d'aventures aussi).

C'était de même un admirateur de Robert E. Howard, H.P. Lovecraft et d'autres grands auteurs de fantastique et cela se voit dans son travail. Par exemple, son super-héros occulte Dr. Fate rencontre pas mal de dieux et de vilains aux noms lovecraftiens. Des années plus tard, je lui ferai brièvement écrire le magazine Dr. Strange pour Marvel, en utilisant des concepts lovecraftiens croisés avec des noms howardiens, juste pour le plaisir. Il finit même par adapter une histoire fantastique d'REH, « The Horror from the Mound » (« Le Tertre maudit »), pour la ligne couleur de Marvel.

Lorsqu'il fut majestueusement débarqué de DC en 1967, après quasiment trois décennies de production de comics populaires pour cet éditeur, il retourna à l'écriture régulière de romans de poche et, à cause du succès de la série écrite Conan à cette époque, dans la catégorie heroic fantasy, il créa Kothar le barbare à qui il consacra une série de volumes.

Il n'y avait rien de bien original dans le personnage de Kothar ; ce n'était probablement pas non plus ce que recherchait l'éditeur. Si Conan faisait du chiffre, ce qu'il voulait, c'était un héros presque exactement comme Conan. Même les noms des autres personnages et des lieux avaient quelque chose d'howardien mais pas d'une façon qu'on eût pu juger irrespectueuse de la déontologie, encore moins frisant l'illégalité. Gardner consacra plusieurs livres à Kothar et alla par la suite jusqu'à créer encore un autre pastiche de Conan pour une autre maison d'édition spécialisée dans la littérature de poche.

Je dénichai bien évidemment ces opuscules, à la fois parce que Gardner les avait écrits et parce que je cherchais constamment plein d'idées différentes en matière d'heroic fantasy, voire des histoires et des livres complets que je pourrais adapter, comme je l'avais fait avec Michael Moorcock et John Jakes. Etant donné qu'à l'époque je savais que Gardner avait écrit le premier comic basé (même de manière tangentielle) sur Conan et que c'était un scénariste de premier ordre, je m'arrangeai pour transformer une de ses aventures de Kothar en un arc narratif (c'est-à-dire une histoire sur plusieurs numéros) de Conan, à partir de Conan the Barbarian n°46.

Mais laquelle ?

Ma préférée, en fait, était Kothar and the Wizard Slayer (« Kothar et le tueur de sorciers ». Bien que Wizard Slayer (qui parle d'un criminel tueur de sorciers, une situation intrigante à mes yeux) ait été mon premier choix, je pensai que Kothar and the Conjurer's Curse (« La malédiction du magicien ») était le récit par lequel je devais commencer parce qu'il me semblait s'insérer à la perfection dans les errances de Conan à ce moment de sa saga.

Une fois de plus, comme pour REH lui-même, je parvins à utiliser une grande partie de la prose howardienne de Fox, à ceci près, bien sûr, que je l'adaptai en en retirant certaines choses et en y ajoutant d'autres. Le résultat, au vu du courrier que nous reçûmes, fut mitigé : certains lecteurs affirmèrent que cette histoire en plusieurs actes était une de leurs préférées tandis que d'autres trouvèrent qu'elle était un peu trop compliquée, qu'elle ne possédait pas les bons ingrédients à la REH, ou des choses de ce genre. Personnellement, je pense qu'on s'en est bien sortis.

En tout cas, on s'en est bien sortis par rapport à l'histoire. Le passage de la prose à la bande dessinée nous donna quelques problèmes, mais pas forcément plus que ceux que nous avions déjà connus sur d'autres chantiers.

Une chose qui me donna beaucoup de joie fut que les crayonnés de John Buscema purent être complétés par Joe Sinnott. Joe, à cette époque, était considéré à juste titre un des encreurs les plus populaires de Marvel. Depuis qu'il s'était attelé à Fantastic Four en 1965, il n'avait reçu que des éloges pour ses finitions des planches de Jack Kirby. Les deux formaient un alliage remarquable, mais je n'avais eu que très rarement l'occasion (si tant est que je ne l'aie jamais eue) de travailler avec lui. Je ne me rappelle plus si je le lui demandai ou si c'est simplement parce qu'il était disponible à ce moment-là, mais nous nous retrouvâmes à travailler ensemble, hélas pour le temps d'un seul numéro, et ça, d'ailleurs, je dois dire que je ne sais pas non plus pourquoi. En fait, peut-être que Joe Sinnott n'était pas l'encreur idéal pour Conan. Ses lignes courbes et riches semblaient curieusement convenir davantage aux magazines de super-héros. Malgré tout, « La malédiction du magicien » est un récit visuellement séduisant.

Une difficulté dans l'histoire, qui démotiva certains, fut que Gardner avait tendance à créer un peu trop de noms à rallonge comme Merdoramon le magicien (le premier personnage que Fox fait apparaître dans le récit) ou Zoqquanor (le deuxième). Néanmoins, je dois dire à la décharge de Fox qu'en règle générale, on y trouvait des noms faciles à prononcer pour quiconque comprend les bases de la phonétique (il faut juste prendre le temps de bien les examiner). Beaucoup d'autres écrivains qui se reposent sur des noms qu'ils inventent semblent prendre un malin plaisir à créer de l'imprononçable mais cela, seuls d'authentiques génies comme H.P. Lovecraft peuvent se le permettre. Pour tout dire, l'immortel HPL, dont le mythe de Cthulhu exerce une influence depuis les années vingt et trente sur presque tous les écrivains d'horreur jusqu'à Stephen King et après, fut clairement lui aussi une source d'inspiration pour les noms gardnériens.

Si Zoqquanor sonne quelque peu lovecraftien, le Shokkoth, qui fait son apparition vers la fin de « La malédiction du magicien », n'offre qu'un changement minime par rapport au Shoggoth, une créature à la démarche traînante provenant d'histoires de Lovecraft telles que son court roman At the Mountains of Madness (Les montagnes hallucinées). En fait, « Shokkoth » ressemblait probablement un peu trop à « Shoggoth » pour être inattaquable en termes de créativité mais, pour la plupart des lecteurs de Conan the Barbarian, cela ne changeait rien.

Il va sans dire que le roman de Fox avait en lui tous les éléments canoniques d'une aventure de Conan, avec une intrigue qui ressemblait à celles d'Howard et pourtant suffisamment différente pour mes propres besoins. Conan sauve une jolie fille qui a un secret et à la fin de l'histoire, il aura rencontré des ghoules de terres gastes, le monstrueux et pesant Shokkoth ; il se dresse en outre devant le corps supposé sans vie d'un sorcier. Exactement ce que voulaient les lecteurs d'heroic fantasy à la fin des années soixante et au début des années soixante-dix.

Au passage, il n'est pas difficile de deviner où se trouvent, dans ce numéro, les deux planches dessinées dans le respect de la politique éditoriale de Marvel (qui nous fut imposée un peu plus tôt par les boutiquiers de service) consistant à inciter les artistes aux économies en leur faisant exécuter une rotation d'un quart de tour à leurs planches vierges afin d'y dessiner deux planches plus petites tout en étant payés pour une seule planche. Ceux-ci obéirent bon gré mal gré, pensant que c'était une situation temporaire. Les scénaristes pensèrent la même chose, eux qui, bien entendu, ne furent payés également que pour une seule page alors qu'ils rédigeaient le double. Il me revint par la suite, alors que j'étais encore rédacteur en chef, de rappeler aux huiles qu'il avait été promis au personnel créatif que cette disposition ne durerait pas et qu'il fallait y mettre un terme.

(Puisque je viens d'écrire que c'est simple de voir quelles planches ont été réduites de moitié, peut-être que je ferais bien de vous donner un indice, juste pour qu'on en soit sûrs : il s'agit de la planche à image unique avec l'apparition du Shokkoth, et de la planche à trois cases qui la suit. Comme vous pouvez le constater, au moins John, Joe et moi n'eûmes probablement pas plus de travail à fournir sur ces deux pages qu'en temps ordinaire, avec une planche à quatre cases. Mais ça ne veut pas dire qu'on aimait ça et, de fait, ce n'était pas le cas.)

Ainsi donc fut lancée l'adaptation de « Kothar [pardon : « Conan »] et la malédiction du magicien ».

47 « Gobelins au clair de lune »

Février 1975
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Gardner F. Fox)
Dessin : John Buscema - Encrage : Dan Adkins

Au moment de réaliser le deuxième volet de notre adaptation du roman de poche écrit par Gardner Fox, Joe Sinnott était reparti (pour autant que je me rappelle, il ne reviendrait plus jamais travailler sur Conan the Barbarian) et fut remplacé par Dan Adkins pour l'encrage et la finition des crayonnés de John Buscema.

Dan, bien sûr, qui avait été un des assistants du grand Wally Wood, avait également encré Conan n°1 puis était revenu quelques numéros avant la fin du travail de Barry Smith sur la série. Nous étions enchantés de le revoir.

Cela dit, pour tout un ensemble de raisons, nous eûmes un problème de date butoir sur ce numéro et nous nous retrouvâmes devant l'imprimeur avec seulement un chapitre de l'intrigue (neuf planches). Ça ne faisait pas beaucoup de Conan pour l'occasion, ce qui nous contraria pas mal. Je ne peux pas dire que la faute en revint absolument à Dan et pourtant, au numéro suivant, Dan serait remplacé par un autre encreur. Il n'embellit donc cette fois que neuf planches. (Il me semble que c'est Tom Palmer qui encra la couverture de Gil Kane.) (NDT : exact.)

En tout cas, sur l'instant (en 1974), j'écrivis : « Il semble qu'à la toute dernière minute, un certain nombre de planches de la seconde partie de l'aventure de Conan prévue pour ce numéro aient été égarées dans ce fatras qu'on appelle les services postaux américains, et il a été physiquement impossible à Big John Buscema de les redessiner à temps pour la date de mise sous presse. » Dan téléphona pour nous dire qu'il avait envoyé par courrier des planches mais celles-ci n'arrivèrent jamais. Pour une raison ou une autre, Dan arrêta d'encrer l'histoire à ce point précis, si bien que nous dûmes changer d'encreur pour la livraison suivante du magazine.

Quant au mini-récit lui-même, voici ce qu'il en est :

À nouveau, John et moi suivîmes de près le roman de Fox. Il est bien entendu que nous travaillions pour une histoire en dix-neuf planches et non les neuf pages qui finirent par être imprimées.

Il y a dans le texte de Fox, comme vous pouvez probablement l'imaginer, les gobelins qui font la une du Conan (plus l'accroche sur la couverture « Les gobelins frappent à minuit ! »). La source des « Gobelins au clair de lune » est évidemment l'aventure du Cimmérien, écrite par Robert E. Howard, « Shadows in the Moonlight » (« Des ombres dans la clarté lunaire » ou « Chimères de fer dans la clarté lunaire ». Ce ne fut pas le titre que lui-même donna à l'histoire parue dans Weird Tales et ailleurs sous ce nom : il avait d'abord prévu le bien plus poétique et dramatique « Xuthal of the Dusk » (« L'ombre de Xuthal » ou « Xuthal la crépusculaire » ; Weird Tales), mais son rédacteur en chef Farnsworth Wright, à qui l'imagination fit pour une fois défaut, le transforma en « Shadows in the Moonlight » et ce pour des raisons qu'aucun esprit équilibré n'est en mesure d'établir.

Les gobelins eux-mêmes, avec leur bedaine, furent exquisément dessinés par John et je pense qu'ils avaient aussi le même aspect dans le roman de Gardner. En tout cas, ils semblent menaçants : le vert léger et les gros yeux jaunes ont tendance à créer cet effet.

Parce que l'histoire de ce numéro fut tellement tronquée, Zoqquanor n'eut même pas la chance de revenir à la vie (comme beaucoup de lecteurs à l'esprit affuté ont dû se douter, et avec raison, qu'il allait le faire). Il y eut juste assez de place pour que Conan et Stefanya emportent le magicien « mort », campent à la nuit tombée, que le Cimmérien repousse l'attaque des gobelins et que les deux repartent, après un tout premier petit câlin.

À la fin du chapitre, et comme nous avions utilisé le titre de chapitre de Fox, « The Rats Dance at Ravengard » (« La danse des rats à Ravengard »), à la fin du mois précédent, j'annonçai pour le numéro à venir que l'histoire s'appellerait « The Blood-Baron of Ravengard ! » (« Le baron sanguinaire de Ravengard ! ») J'avais toujours l'intention de remettre cette vision de rats en train de danser mais ne voulais pas répéter ce titre.

Je devais trouver quelque chose pour compléter le magazine. Je pris l'essai d'un jeune homme du nom de Fred Blosser paru dans une livraison de The Howard Collector, un fanzine à petite diffusion mis en forme et publié par Glenn Lord. Ayant obtenu l'autorisation des deux messieurs précités, je réimprimai un article sur « Les parents de Conan » qui rassemblait des informations sur le sujet glanées çà et là dans les histoires originelles de Conan, avec un saupoudrage de conjectures.

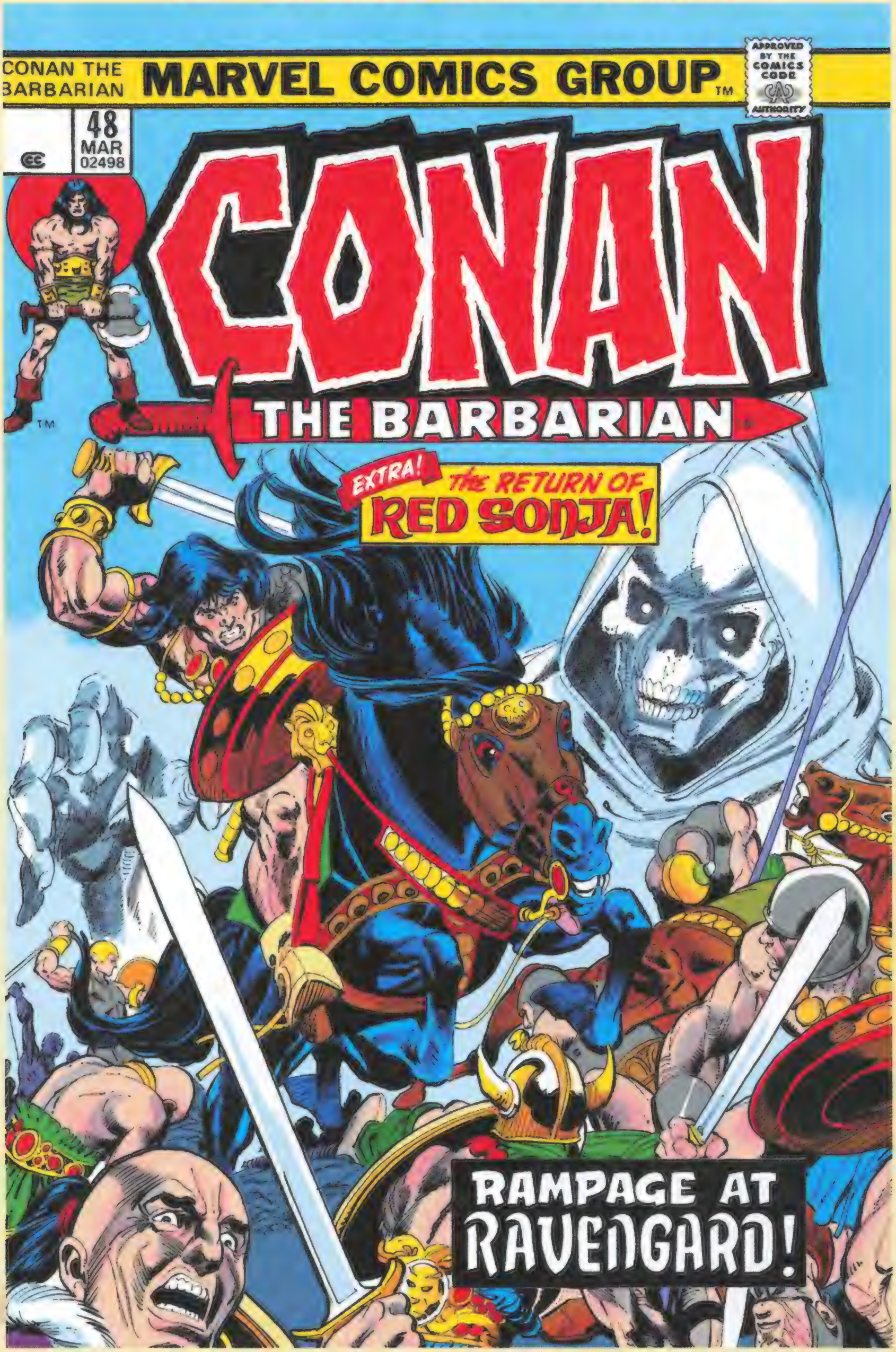
Je n'étais pas du tout d'accord avec la conclusion de Fred selon laquelle Conan pouvait être « moitié Cimmérien, moitié Aesir » mais je laissai paraître l'article tel quel. Chaque lecteur était libre de se faire son opinion. En tout cas, vu la rareté des informations concernant les origines de Conan directement disponibles dans les récits publiés, Fred fit un boulot remarquable.

Afin d'accompagner l'article de Blosser, j'ajoutai quelque chose d'exceptionnel : une illustration crayonnée et encrée de Conan dans un style très proche de celui de Barry Smith. Elle fut réalisée par le jeune Tim Conrad qui deviendrait très vite le dessinateur d'histoires (où l'influence de Smith se ferait toujours sentir) pour Savage Sword of Conan et avec lequel j'adapterais par la suite Almuric, la seule aventure de Robert E. Howard ressemblant au John Carter de Mars d'Edgar Rice Burroughs.

En plus d'une rubrique courrier des lecteurs longue de deux pages, nous remplîmes le numéro avec une histoire d'heroic fantasy, sur sept planches, que Wally Wood avait écrite et dessinée pour un de nos soi-disant magazines « à mystères », quelques années auparavant. Même si c'était une réimpression, je fus heureux d'avoir le travail de Wally dans Conan. J'avais toujours caressé l'espoir qu'il encrerait (au minimum) une aventure de Conan, en partie parce que Wally était un vrai talent, et aussi parce qu'il avait réalisé une des couvertures des romans cartonnés du Cimmérien publiés une décennie plus tôt par Gnome Press* (*NDT : en réalité, ce fut en 1957), lui établissant donc sur ce dossier une plus grande ancienneté que la mienne. Mais, pour une raison ou pour une autre, Wally et moi ne travaillâmes jamais ensemble sur ce personnage même si, à l'époque, il assura les finitions du premier numéro de notre magazine associé Kull the Conqueror, et malgré le fait que le travail produit par lui, en collaboration avec Ross Andru, ait toujours compté parmi mes préférés de tous les comics dans lesquels j'avais mis la main à la pâte.

La reprise de la couverture de Gil Kane redessinée pour le marché espagnol, par Rafael López Espí.

48 « Les rats dansent à Ravengard »



Mars 1975
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Gardner F. Fox)
Dessin : John Buscema - Encrage : Dick Giordano, Terry Austin et Dan Adkins

« Les rats dansent à Ravengard ! »

J'adore ce titre !

J'aimerais penser que c'est moi qui l'ai trouvé mais je suis à peu près certain que cette phrase fut inventée par Gardner Fox pour intituler un des chapitres de son roman de poche Kothar and the Conjurer's Curse, livre qui servit en grande partie à la réalisation de Conan the Barbarian 46 à 51.

En tout cas, je savais reconnaître un bon titre quand j'en voyais un, non ?...

Une fois de plus, pour la troisième fois en suivant, l'heure sonna de jouer aux chaises musicales avec nos encreurs qui, en fait, ne faisaient pas juste de l'encrage mais « embellissaient » (version courte que nous utilisions pour dire qu'ils encraient et peaufinaient les crayonnés de John Buscema).

Cette fois, nous nous décidâmes pour Dick Giordano ; ce fut un bon choix.

Dick Giordano.

Dick travaillait dans le milieu de la bande dessinée depuis le début des années 50 et une grande partie de son travail avait été effectuée pour le petit éditeur Charlton Comics basé à Derby, dans le Connecticut. Au milieu des années 60, il avait été promu rédacteur chez Charlton et s'était fait suffisamment remarquer pour être embauché quelques années plus tard chez DC Comics, à nouveau en qualité d'éditeur.

Mais Dick avait également fait forte impression en tant qu'artiste, aussi bien pour le dessin que pour l'encrage. En fait, il encra probablement certaines planches de John Buscema chez Charlton, au milieu des années 50, pour un comic à l'existence brève qui s'appelait Nature Boy et qui racontait les aventures d'un jeune héros maîtrisant la force du vent, du feu, de la pluie, etc. Ce n'était pas un magazine inoubliable mais l'idée était bonne et l'ensemble bien dessiné.

Chez DC, Dick était devenu l'encreur numéro un de Neal Adams ; en fait, le seul concurrent sérieux de Dick, pour ce qui était d'encrer le travail de Neal, était Tom Palmer, qui assura les finitions de Neal sur X-Men et Avengers (plus un numéro de Conan the Barbarian) chez Marvel.

Je connaissais (et appréciais) Dick depuis 1965 ; je me réjouis donc de le faire œuvrer sur Conan. Il venait d'assurer chez Marvel l'encrage d'aventures de Brother Voodoo et de Dr. Strange, sans oublier la première histoire d'Iron Fist (personnage que Gil Kane et moi avions créé un peu plus tôt en cette année 1974).

À présent, Dick, John Buscema et moi bossions ensemble sur la troisième livraison de notre adaptation du roman de poche de Gardner Fox Kothar and the Conjurer's Curse, publié l'année précédente chez la petite maison d'édition Belmont.

L'interruption au beau milieu de l'intrigue dans le numéro précédent, occasionnée par l'égarement dans le courrier d'un certain nombre de planches (c'est en tout cas ce qui fut avancé), survint malgré tout à un moment providentiel : Conan était sur le point de commencer le récit d'une aventure de jeunesse. Je demandai à John de crayonner une nouvelle planche titre avec une case pour le retour en arrière en bas à droite, et c'était parti.

Ce retour en arrière venait clairement du livre de Fox, mais l'initiation de Conan à l'âge adulte, conduite par Ursla, la maîtresse des ours des neiges, venait selon moi enrichir à merveille le héros créé par Robert E. Howard.

En fait, d'un certain point de vue, ça semblait annoncer une scène ou deux du premier film de

Conan, qui s'appelait aussi Conan the Barbarian (Conan le Barbare) bien que là, la femme qu'il rencontre dans la terre gaste se transforme en une sorte de loup-garou. Probablement une simple coïncidence.

Cette réminiscence, alors que je venais d'adapter le texte de Gardner, se passait peu de temps avant le siège de Venarium au cours duquel Conan (cette fois chez Robert E. Howard) fit sa première expérience de combat contre des soldats du sud civilisé.

Le rythme de l'intrigue dans son ensemble avait évidemment été quelque peu déstabilisé en faisant de ce numéro la troisième livraison de « La malédiction du magicien », au lieu de simplement la deuxième mais nous fîmes de notre mieux, au vu des circonstances. J'ai toujours dit que les comics, à l'instar de la politique, c'était l'art du possible ; ce ne fut jamais aussi vrai que cette fois-là.

L'intrigue du numéro suivit de près ce que Fox avait écrit, y compris les « origines » de Stefanya, la capture de cette dernière et de Conan, jusqu'à l'immobilisation au sol du Cimmérien, attaché à des piquets en compagnie de rats s'apprêtant à le dévorer.

Je dois dire qu'à mon avis, REH, l'homme qui fit crucifier Conan et, dans cette posture, le rendit capable de rompre le cou (avec les dents !) du vautour venu lui becqueter le gésier, REH, donc, aurait probablement bien aimé l'histoire de Gardner dans cette scène de rongeurs.

Qui sait ? Peut-être même qu'REH aurait pu appeler un vilain Torkal Moh. C'est plutôt mieux pensé que tous ces types avec « Khan » et « Shah » accrochés à leur nom, qu'il avait introduits dans pas mal de ses récits conaniens.

Lorsque l'urgence s'était fait sentir à l'occasion du numéro précédent, nous avions dû compléter en réimprimant un récit d'heroic fantasy de Wally Wood sans le moindre rapport avec Conan ni même avec l'Âge hyborien. Cela dit, étant donné que, cette fois, nous savions d'avance devoir remplir neuf planches (pour équilibrer sur deux numéros l'aventure de Conan), nous en ferions bon usage et c'est ce qui se passa.

Je ne voulais pas que les lecteurs restent trop longtemps sans histoires de Red Sonja. Je concoctai donc une aventure de la « diablesse d'Hyrkanie » (ainsi que je l'appelai dans le logo de l'histoire), lui donnai le modeste titre générique d'« Episode ! » puis me calai dans mon siège pour regarder John Buscema faire ses merveilles.

Le travail artistique de John sur « Episode ! » est largement au-dessus de la plupart des histoires de complément. L'encrage de Dick Giordano, pour sa part, fut encore plus efficace sur l'histoire de Sonja que sur celle de Conan. C'est peut-être parce que là où Dick semble le plus inspiré, c'est quand il dessine de belles femmes. (Dans les années 1980, lui, mon épouse Dann et moi aurions la joie de créer ensemble Jonni Thunder, a.k.a. Thunderbolt, pour DC.)

Là, j'inventai pour la grande rouquine le souvenir de ce qui aurait pu être un ancien amour remontant probablement à l'époque précédant son viol par des soldats, sa vision puis son existence par l'épée. Nous constatons qu'elle a un faible pour un aventurier aux boucles d'oreille dorées du nom de Sigfal... et on pourrait très bien se dire qu'on va voir celui-ci avant la fin de l' « épisode », mais non... enfin, pas exactement.

En neuf planches, je parvins à entasser des souvenirs de Sigfal, la capture dans la toile solide d'une araignée de la taille d'un cochon (qui dévore son cheval), un magicien du nom de Viricentius qui projette d'offrir Sonja en sacrifice à ses dieux, et un guerrier blond, Hunwolf, tout aussi ficelé, prévu lui aussi pour partager le sort de notre héroïne.

(Le nom « Hunwolf », si vous vous rappelez bien, était celui du héros dans la version d'origine, écrite par REH, du texte « Le jardin de la peur », que Barry Smith et moi avions précédemment adapté pour Conan the Barbarian. Je ne jette jamais rien, si je peux.)

Sonja et Hunwolf parviennent à se libérer puis à vaincre et tout semble annoncer un heureux dénouement quand, soudain, Hunwolf avoue qu'il a tué Sigfal. Il a clairement l'intention de tuer aussi Sonja d'un coup de poignard (peut-être pour le métal de son bikini mais ça, je pense que je ne l'ai pas rendu de façon suffisamment explicite), mais elle-même le poignarde juste avant.

Une fin qui s'inspire (si je puis m'exprimer ainsi) de celle du célèbre (tristement célèbre ?) roman I, the Jury (J'aurai ta peau), écrit en 1947 par Mickey Spillane.

Dans cette intrigue, le héros du roman, le détective privé Mike Hammer se laisse approcher et enlacer par le meurtrier, une magnifique « vraie blonde » qui vient de se dévêtir devant lui. Il l'abat d'un coup de feu tandis qu'ils sont dans les bras l'un de l'autre, juste avant qu'elle ne lui réserve le même traitement. « Comment as-tu pu ? » demande-t-elle en rendant l'âme.

Sa réponse devint l'une des plus fameuses répliques de la culture populaire américaine des années 50 :

« Ç'a été très facile. »

Franchement, avec le souvenir de Sigfal encore vif en elle, ce n'était pas non plus trop compliqué pour Red Sonja de tuer Hunwolf.

Si je m'attarde plus sur cette histoire de complément que sur l'aventure de Conan en première partie, c'est peut-être parce que, dans cette dernière, je ne fis qu'adapter le texte et les idées d'un autre écrivain tandis qu'avec Red Sonja, j'inventai l'intrigue, les dialogues et tout le reste.

La couverture fut à nouveau dessinée par Gil Kane, parce que John Buscema préférait ne pas avoir à s'occuper de ça, mais aussi parce que Gil était un bon artiste de couvertures, avec un sens dynamique du placement dans l'espace. Son Conan à cheval, bondissant à travers une armée de soldats tandis qu'un squelette symbolique, vêtu d'une robe de bure, regarde méchamment depuis l'arrière-plan, était l'équivalent d'une des célèbres couvertures de Frazetta exécutées pour les romans de poche de Conan publiés dans les années soixante par Lancer. La couverture de Gil fut d'autant plus réussie qu'elle bénéficia de l'encrage méticuleux de Dick Giordano.

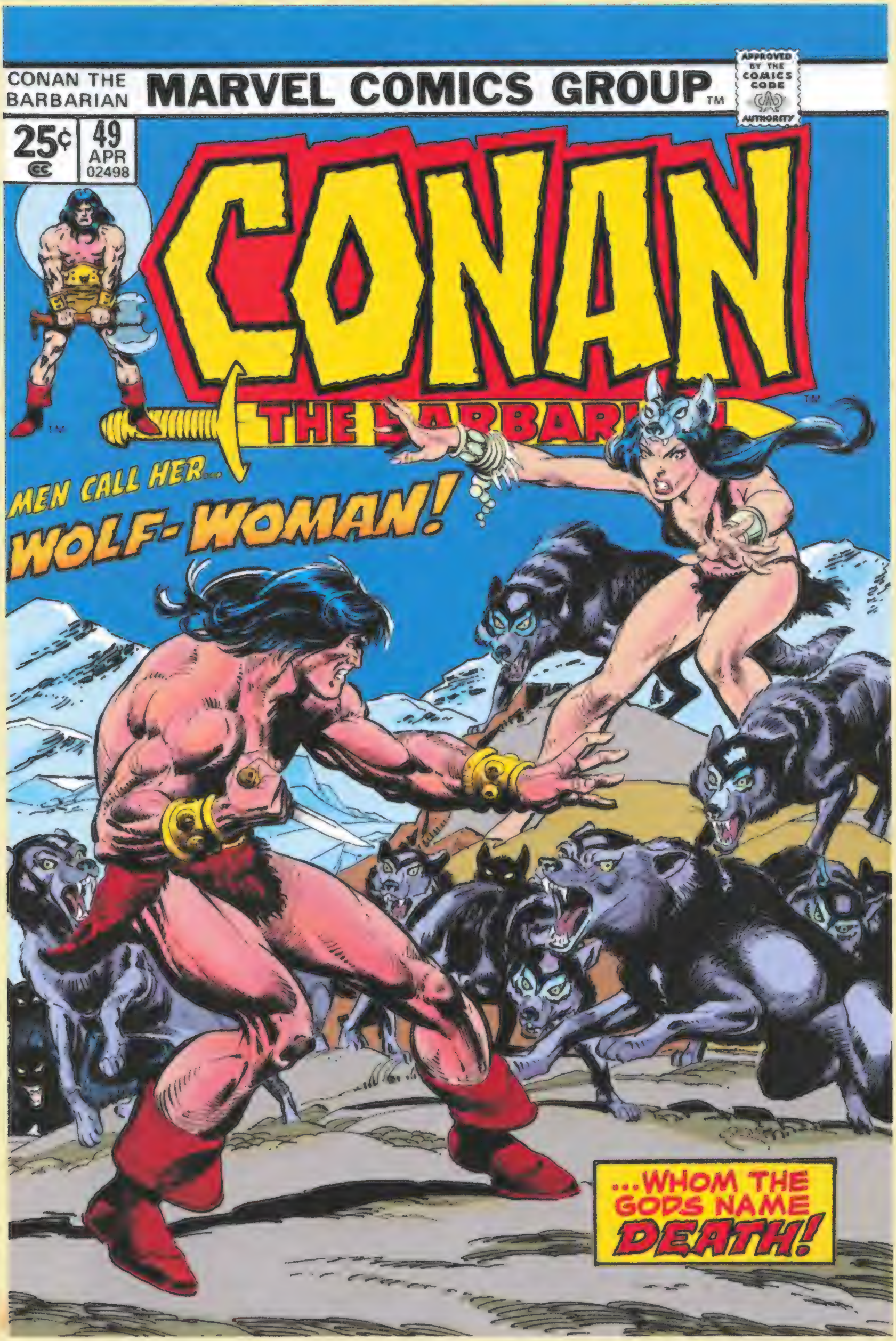
« Fureur à Ravengard ! » proclamait fièrement la couverture, et nous essayâmes, à l'intérieur, de rester au niveau de cette accroche. Je plaçai aussi un argumentaire annonçant « Le retour de Red Sonja » car je voulais la maintenir présente à l'esprit des lecteurs.

Depuis que, quelques années auparavant, j'envisageais de faire d'un personnage secondaire de l'histoire non-conanienne d'REH « The Shadow of the Vulture » (L'ombre du vautour) une grande héroïne de l'Âge hyborien, j'avais caressé l'espoir de proposer un jour Red Sonja dans son propre comic.

Des histoires de complément comme « Episode ! » me permirent de faire un pas de plus vers cet objectif.

Cela dit, dans le numéro suivant, nous retournerions aux aventures de Conan de bout en bout... et ce n'était pas trop tôt !

49 « La femme aux loups »



Avril 1975
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Gardner F. Fox)
Dessin : John Buscema - Encrage : Dick Giordano, Terry Austin et Dan Adkins

Nous avions un mois de retard...

À la base, vous voyez, j'avais établi le plan suivant : lancer l'adaptation du roman de poche écrit par Gardner Fox, Kothar and the Conjurer's Curse, en une aventure de Conan pour Conan the Barbarian n°46 et faire culminer l'intrigue dans le n°50 pour fêter la marque de « demi-siècle » de la série.

Mais l'inévitable division en deux d'un chapitre de l'histoire avait fait dérailler le projet.

Désormais, l'adaptation de Kothar and the Conjurer's Curse devrait se conclure dans le n°51, pas le n°50. Bon, ce n'était pas non plus catastrophique et puis, au moins, cela m'avait permis d'insérer une aventure de Red Sonja.

De plus, nous avions gardé la même équipe artistique sur deux livraisons d'affilée, et ce pour la première fois depuis plusieurs mois : John Buscema pour les crayonnés et Dick Giordano pour l'encrage (les finitions).

Dick se révélait être un excellent embellisseur du travail de John car son graphisme fin ajoutait une impression de détail qui le rendait, je pense, plus « réel » aux yeux du lecteur.

C'était ce que Barry Smith avait réussi à faire quelques années auparavant (quoique dans une veine Art déco) avec son style de plus en plus orné, et c'était ce que j'avais essayé (et je pense que, la plupart du temps, j'atteignis cet objectif) en confiant à Alfredo Alcala l'encrage des dessins de John sur pas mal de numéros de Savage Sword of Conan.

Quelques mots encore au sujet de Gardner F. Fox, l'écrivain de pulps et de comics dont le roman de poche (dans sa série Kothar, qui pastichait le Cimmérien de Robert E. Howard) était transformé en plusieurs numéros de Conan.

J'ai indiqué, un ou deux chapitres avant, que Gardner, en effet, avait été le premier à amener dans le domaine des comics quelque chose qui ressemblât à Conan lorsqu'il créa et écrivit en 1950 les aventures d'un héros blond nommé « Crom le barbare » pour un magazine intitulé Out of This World que publiait alors une petite maison d'édition, Avon. Le dessinateur était le vétéran John Giunta. Au numéro précédent, les dieux en soient remerciés, nous avions même reproduit la page titre de cette histoire initiale de Crom le barbare.

C'est peut-être ici le bon endroit pour préciser, dans un souci d'exhaustivité, qu'il y eut une seconde histoire de Crom dans Out of This World n°2. Elle s'appelait « The Spider God of Akka » (« Le dieu-araignée d'Akka »), et, si ma mémoire ne me fait pas défaut, on y trouve là aussi pas mal de choses tirées de la nouvelle « La tour de l'éléphant » écrite par REH.

D'un autre point de vue, cette histoire peut être abordée comme une préfiguration de celles autour de Yezud, la cité du dieu-araignée, apparue pour la première fois dans Conan the Barbarian n°13 (d'après des mentions faites dans les textes d'REH) et ensuite dans le roman Conan and the Spider God (Conan le justicier), écrit par L. Sprague de Camp, qui fit l'objet d'une adaptation dans The Savage Sword of Conan.

Si le Crom de Gardner fut le premier vrai précurseur de Conan dans les comics, il se trouva cependant un autre Conan de bandes dessinées avant la parution chez Marvel, en 1970, de Conan the Barbarian.

Sauf que cela ne se produisit pas aux Etats-Unis mais au Mexique.

Nous parlerons surtout de cette histoire lorsque nous arriverons à la saga de Conan et de sa compagne pirate Bêlit, dans le prochain volume de Barbarian Life. Pour l'instant, il suffit de savoir que le nom de ce « Conan » mexicain n'était pas Conan mais Queen of the Black Coast (Reine de la côte noire), ce qui est bien sûr le titre du texte écrit par Robert E. Howard dans lequel le Cimmérien et Bêlit font connaissance (et où cette dernière trouve la mort, en fait).

La lutte de Conan contre les rats de Ravengard fut rendue aussi intéressante que pouvait l'être un événement de ce genre, et il faut souligner que la colorisation de Glynis Oliver Wein contribua beaucoup à l'ambiance de ce passage.

Je demandai à John Buscema de dessiner un certain nombre de cases destinées à résumer ce qui s'était passé dans les numéros précédents, parce que l'histoire s'était désormais retrouvée étalée sur trois mois au lieu de deux et je ne voulais pas voir les lecteurs perdre le fil de l'intrigue, d'autant plus qu'il restait encore un mois pour boucler celle-ci.

Puis vint le point culminant du numéro : le combat de Conan contre les loups en maraude et sa rencontre avec Lupalina, la Maîtresse des

loups, sœur spirituelle (à défaut d'être sœur biologique) d'Ursla dont il avait fait connaissance à l'âge de quinze ans. Il avait probablement une vingtaine d'années tout au plus, à cette époque de Conan the Barbarian, même si Buscema, de manière générale, le dessinait légèrement plus vieux.

(Malgré sa grandeur artistique, je ne suis jamais parvenu à convaincre John de dessiner « le jeune Conan » ; même lorsqu'il reprit l'histoire de Conan n°1, il donna au Cimmérien l'air d'avoir le même âge que dans les aventures se déroulant des années plus tard. Ce n'était pas chez lui un manque de talent mais un choix, et je n'avais pas très envie de l'asticoter avec ça.)

Gardner Fox avait bien réussi à relier l'aventure galante du jeune Conan, avec Ursla l'initiatrice, à sa rencontre avec Lupalina. Ursla lui avait prédit qu'il croiserait « d'autres comme elle ».

(Depuis ce jour, je me demande s'il rôdait ici ou là au moins deux autres maîtresses d'animaux, un peu comme les quatre sorcières du pays d'Oz. Si Ursla et Lupalina en faisaient partie, quelles étaient les espèces rattachées aux deux autres ? Des pumas ou des léopards, peut-être ? Des renards ? Des pandas ? Des ratons laveurs ? L'esprit s'égare en conjectures. Mais je mentirais si je ne vous avouais pas que, de temps en temps, l'idée me titille de présenter la sœur de sang d'Ursla et de Lupalina. En plus, j'ai déjà fait revenir Ursla une fois, au début des années 90.)* (*NDT : plus d'une fois, apparemment)

Mais revenons au plus important.

Le reste de l'histoire, comme la première partie, suit les grandes lignes du roman de Gardner sorti chez l'éditeur Belmont, avec Conan, Lupalina et ses loups qui prennent d'assaut la forteresse de Torkal Moh.

Le Cimmérien doit ensuite affronter Pthassiass, le monstre du lac.

« Pthassiass » est probablement un nom que Robert E. Howard n'aurait pas inventé ; cela dit, il n'est pas trop hors contexte. Ses peuples ophidiens poussaient toujours des consonnes sibilantes (sifflantes), alors pourquoi pas un nom sifflant ?

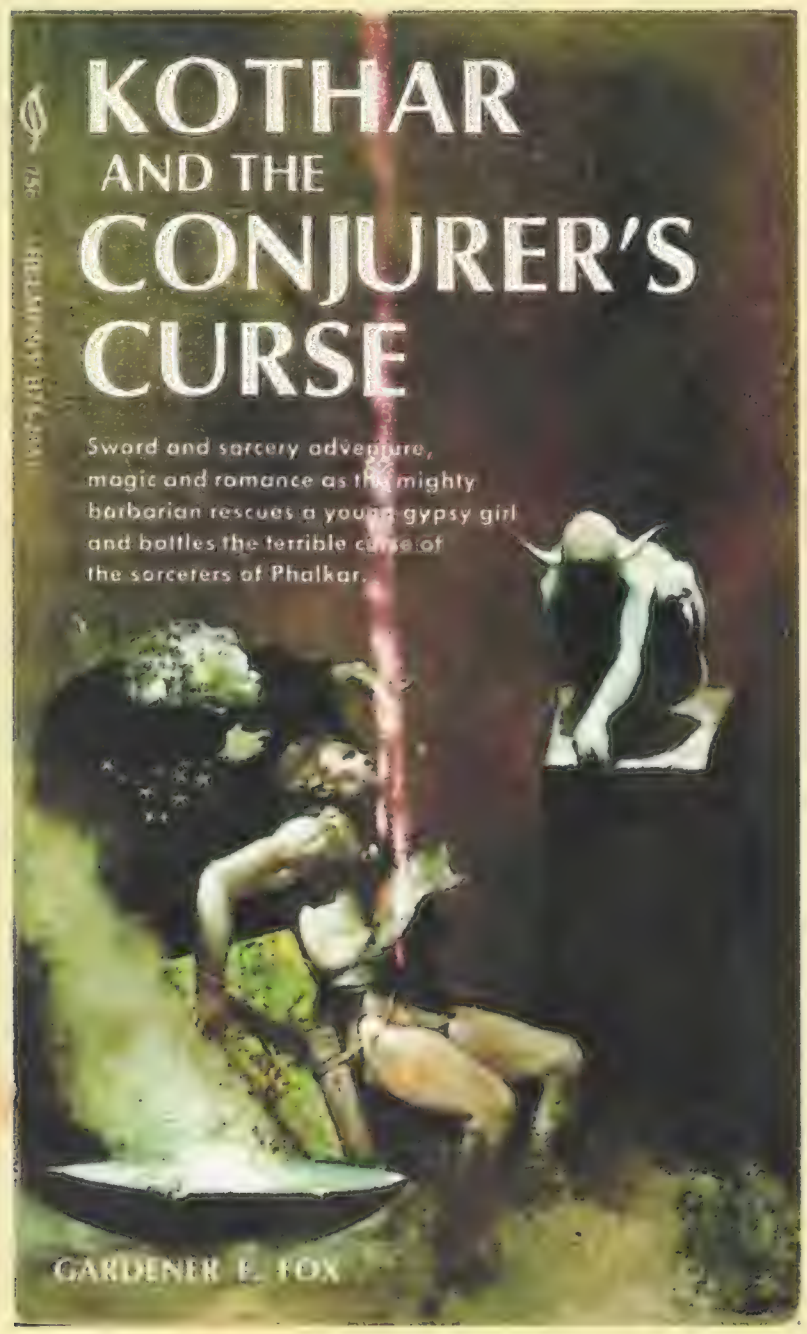
Lorsque Pthassiass fait finalement son entrée, à la dernière planche du numéro, nous constatons que c'est une créature assez proche du genre de monstres qu'REH aurait pu créer, avec un œil unique, une gueule en forme de pelleteuse, etc.

50 « Le monstre du lac »

Mai 1975
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Gardner F. Fox)
Dessin : John Buscema - Encrage : Dick Giordano, Terry Austin et Dan Adkins

De l'aveu même de Gardner Fox, Kothar était un pastiche éhonté de Conan ; après tout, c'était ce que son éditeur lui avait demandé de faire. En conséquence, nous n'eûmes aucun problème pour transformer Conjurer's Curse en une grande aventure pour Conan the Barbarian. Mon seul problème fut la longueur : l'histoire, initialement, devait se conclure dans le n°50 mais, parce qu'il fallut couper en deux un numéro (à cause d'une date butoir dépassée par un des artistes de l'équipe), Conan the Barbarian n°50 devint l'avant-dernier épisode. Cependant, ce n'était pas très grave. J'étais le seul à savoir que l'objectif avait d'abord été de finir au n°50, et personne n'en fut embarrassé.

Comme je l'ai déjà indiqué à propos de la première partie de cette saga, Gardner était un grand admirateur de science-fiction, de fantastique et de pulps. Alors, tout comme le nom du gigantesque Shokkoth du premier volet de notre adaptation de Conjurer's Curse est emprunté à l'écrivain d'horreur H.P. Lovecraft et ses « shoggoths » (dans son court roman At the Mountains of Madness, Les montagnes hallucinées), de même le « monstre du lac » de Gardner se base également sur des concepts lovecraftiens.



John Buscema, parfois, ne s'empressait pas de créer de nouvelles variétés de créatures démoniaques destinées à affronter Conan. Quand je parle de John, je dis toujours : « Il peut dessiner tout ce que vous arrivez à lui donner envie de dessiner. » Et là, c'est ce qui se produisit. Lorsqu'il obtint la description du monstre de Gardner, John ne se contenta pas de donner à Pthassiass une allure de créature aquatique et reptilienne lambda. Selon la description, Pthassiass avait des tentacules sur le groin et un seul œil. (Je m'assurai que la coloriste Janice Cohen, fille de Sol Brodsky, ce dernier étant une présence indispensable du département production de Marvel, le colorisât en violet, conformément au roman ; cela dit, j'ai le souvenir que, pour une raison ou une autre, il apparut en vert sur la couverture dessinée par Gil Kane et encrée par Dick Giordano.)

De son côté, John ajouta quelques touches personnelles : la gueule énorme plus large à la base qu'au sommet, les canines inférieures surdimensionnées et ces étonnants appendices vermiformes poussant sur son épine dorsale.

Pour couronner le tout, nous bénéficiâmes du remarquable travail d'encrage de Dick, si tant est que le terme « encrage » corresponde bien à ce qu'il exécuta. John, à son habitude, livrait des esquisses et c'était Dick qui devait ajouter tous les détails.

Tout comme des encreurs philippins tels que Tony DeZuñiga, Ernie Chan et Alfredo Alcala laissèrent leur propre marque sur le travail de John Buscema, Dick fit de même mais avec un résultat différent. Son encrage donna un graphisme plus compact et il ajouta le genre de détails qui attirent l'attention du lecteur. Ainsi, par exemple, il ne ménagea pas ses efforts lorsqu'il fallut dessiner les pièces éparpillées sur la rive du lac ou la texture polychrome des plantes carnivores qui attaquent d'abord Conan puis le monstre. S'il n'avait pas pris la décision de se consacrer à d'autres projets après avoir travaillé sur plusieurs numéros, Dick aurait pu continuer d'encrer Conan the Barbarian pendant plusieurs années.

Je connaissais Dick Giordano depuis mon emménagement à New York (au milieu de l'année 1965) pour travailler dans l'industrie des comics. Il avait été employé pendant plusieurs années comme dessinateur adjoint et rédacteur en chef chez Charlton Comics, la boîte qui avait acheté mes deux premiers scripts (les derniers

numéros de deux séries intitulées Son of Vulcan et Blue Beetle). J'étais désormais salarié de Marvel, ce qui supposait ne plus travailler chez Charlton, mais Dick et moi, déjeunions ensemble de temps en temps et je lui envoyais des scénaristes prometteurs comme Dave Kaler, Gary Friedrich et Denny O'Neil (Dennis O'Neil). Dick fit de Charlton une remarquable pouponnière d'artistes et d'écrivains qui n'étaient pas encore prêts pour Marvel et DC. Au bout de quelques années, il passa chez DC en tant que rédacteur ; simultanément, il gagna en célébrité comme dessinateur et encore plus comme encreur, par exemple sur les travaux de Neal Adams. Par ailleurs, c'est une personne absolument adorable. * (*NDT : Dick Giordano †2010)

Là encore apparut une étrange conjonction entre Conan et Kothar, et entre Gardner F. Fox et moi. Au début des années quatre-vingt, je créai et écrivis un magazine pour DC intitulé All-Star Squadron dans lequel étaient narrés les exploits des super-héros DC au cours de la Deuxième Guerre mondiale, une époque particulièrement intéressante à mes yeux. À un moment, je m'apprêtais à créer une nouvelle héroïne ou vilaine descendante des Vénusiennes à ailes de papillon vues dans une aventure de Wonder Woman que Gardner avait écrite. Quel nom allais-je choisir pour ma belle extraterrestre ? Eh bien, Chrysala, évidemment ! J'apprécie la valeur d'un bon nom propre, et « Chrysala » sonnait bien avec « chrysalide » qui, comme on le sait, est l'enveloppe à l'intérieur de laquelle la chenille se transforme en papillon.

Dans l'ensemble, « Le monstre du lac » suit de près le roman de Gardner. Après tout, il faut se souvenir que Marvel (ou alors moi, je ne sais plus) avait payé les droits d'adaptation et que nous devions faire en sorte d'obtenir le meilleur retour sur investissement possible. J'ai appris, en d'autres occasions que lorsque vous commencez à remanier une histoire, à la modifier (surtout si, comme c'était le cas chez Gardner, il s'agit d'une histoire complexe avec beaucoup de personnages), vous vous retrouvez à ne plus savoir comment faire tenir tous les fils entre eux et, au final, ce n'est pas convaincant. Etant donné que Gardner construisait habilement les intrigues de ses textes, je me contentai de mettre mes pas dans les siens. Je me servis aussi pas mal de ses dialogues. Aujourd'hui (et même, à l'époque, seulement quelques semaines après avoir rédigé mon script), je ne pourrais pas vous dire quelles répliques sont de Gardner et quelles répliques sont les miennes.

L'adaptation de Kothar and the Conjurer's Curse sur plusieurs numéros de Conan the Barbarian n'est pas de celles qui me plaisent le plus mais je pris du plaisir à y travailler et je pense que le résultat est vraiment pas mal, même si certains noms inventés par Gardner auraient fait fourcher la langue de Lovecraft lui-même. Je suppose que beaucoup de lecteurs, aujourd'hui, s'énervent avec cela, habitués à croiser des « Smith » et des « Jones » sans complications. Mais est-ce qu'on est vraiment obligé de les dire à voix haute ? Il semble suffisant d'être capable de les lire. Gardner faisait beaucoup d'efforts à ce niveau et en créa des quantités astronomiques. Rien que dans Le monstre du lac, nous croisons Pthassiass, Stefanya, Lupalina, Chrysala, Phalkar, Thormond, Themas Herklar, Samandra, Thalkalides, Ayilla, Elviriom, Merdoramon le mage, Alkarion, Unos, Jarkan Val, Kaddonia, Karnol, Zoqquanor... sans oublier Shoggoth. Ouaip, Shoggoth. Car, bien que Gardner Fox l'ait changé en Shokkoth dans son roman et c'était bien ce nom que j'avais utilisé dans Conjurer, je fis une erreur alors que je rédigeai le script de la dernière planche du Monstre du lac et, au moins à deux reprises, écrivis « Shoggoth », le nom que Lovecraft avait créé. Je ne m'en aperçus pas à la relecture. Evidemment, quelques lecteurs détectèrent l'erreur et en parlèrent dans leurs lettres à la rédaction. D'autres se contentèrent de me réprimander au sujet de tous ces noms bizarres éparpillés dans les différents chapitres de notre adaptation de Kothar and the Conjurer's Curse, mais, aujourd'hui encore, je pense que rester fidèle à l'histoire de Gardner était la chose à faire.

Entre parenthèses, j'ai dit plus tôt que je ne l'avais prévu d'adapter un autre roman de Gardner pour de futurs numéros de Conan the Barbarian. Cette fois, ce serait Kothar and the Wizard Slayer (Kothar et le tueur de magiciens), dont l'intrigue était beaucoup plus intéressante. Mais au bout du compte, je ne le fis jamais.

51 « Né du démon »

Juin 1975
Scénario : Roy Thomas (adaptation d'une histoire de Gardner F. Fox)
Dessin : John Buscema - Encrage : Dick Giordano, Terry Austin

Et voici enfin le « final spectaculaire » de notre adaptation du roman de Gardner Fox, Kothar and the Conjurer's Curse (« Kothar et la malédiction du magicien »), pour Conan the Barbarian.

Lorsqu'ils découvrirent ce numéro de Conan à sa parution en 1975, ou plus tard, les lecteurs familiers de l'écrivain de science-fiction et d'horreur Richard Matheson durent deviner que le titre se basait sur « Born of Man and Woman » (« Né de l'homme et de la femme »)* (*NDT : et non « Man Born of Woman ») ; l'une de ses nouvelles les plus connues. Matheson écrivit beaucoup de classiques de l'horreur et de la s.f, entre autres le roman I Am Legend (Je suis une légende) qui fut par la suite adapté en films de vampires/apocalypse avec Vincent Price, Charlton Heston et Will Smith (séparément, bien sûr). Il écrivit également des épisodes des séries télé Star Trek et The Twilight Zone (La Quatrième Dimension). Au début des années soixante, il s'occupa du script de la première version cinématographique de la nouvelle d'Edgar Allan Poe « The Pit and the Pendulum » (« Le Puits et le Pendule »).

Le titre de Matheson est en fait un emprunt à l'expression biblique « l'homme né de la femme » (Job 14:1,), en anglais « man born of woman », dans la vénérable tradition qui consiste à citer la littérature anglaise des 14è et 15è siècles, Shakespeare et la Bible du roi Jacques (the King James Version ou the King James Bible ou encore the Authorized Version).* (*NDT : chez Shakespeare, voir l'expression dans Macbeth, V, 3) Quand il s'agit de choisir des titres, j'ai toujours aimé cette pratique consistant à se baser sur des citations des Ecritures, la paraphrase de titres d'autres livres, de films, etc., même si Barry Smith (désormais Barry Windsor-Smith), mon premier collaborateur sur Conan, me dit un jour qu'il avait horreur de ça. Mais moi, cela me plaisait bien (ça n'a pas changé), comme à pas mal de lecteurs aussi.

Bien sûr, on trouvait des citations bibliques chez Marvel depuis la grande époque. Pas mal de titres inventés par Stan Lee n'étaient pas de véritables citations mais donnaient l'impression de l'être. Un de mes préférés était le titre de Daredevil n°28, « Thou Shalt Not Covet Thy Neighbor's Planet » (« tu ne convoiteras pas la planète de ton voisin »), qui me fit bien rire la première fois que je le vis dans les bureaux new-yorkais de Marvel. Pour autant, la plupart des titres bibliques de Marvel étaient plus sérieux que celui-là.

L'équipe artistique de ce numéro fut à nouveau constituée de John Buscema (crayonnés) et Dick Giordano (finitions/encrage). Une fois de plus, et ce probablement avec l'aide d'un « homme de l'ombre » (comprendre : un assistant), Dick encra les dessins préliminaires mais éblouissants de John et nous offrit des images riches en détails. C'était avantageux pour nous de confier l'encrage à quelqu'un d'autre que John et lui-même préférait cette option. Le travail sur les esquisses, c'était davantage son truc et je ne vois personne qui l'ait fait mieux que lui. Les planches dessinées plus tard par Barry Smith, les dessins de John encrés par Alfredo Alcala (John ne les aima jamais), les finitions apportées par Ernie Chan, Tony DeZuñiga et d'autres encore, tout cela avait habitué les lecteurs de Conan à un style graphique très détaillé. Dick fit honneur à la tradition. Un graphisme aussi pointu est l'une des raisons pour lesquelles Conan the Barbarian offre un fort contraste avec la plupart des autres comics Marvel de l'époque. C'était quelque chose que j'encourageais la plupart du temps, surtout une fois que la maturation des dessins de Barry me fit comprendre à quel point ce magazine pouvait devenir très différent du magazine Marvel lambda.

« Né du démon » parle de lui-même. Il s'agit d'une adaptation assez fidèle des derniers chapitres du Kothar and the Conjurer's Curse de Gardner F. Fox. Cela explique peut-être pourquoi certaines planches regorgent de dialogues. Afin de raconter l'histoire de Gardner telle qu'il l'avait écrite à l'origine, je dus transcrire pas mal de choses venant de son texte mais je fis aussi certains ajouts personnels pour que cette aventure ait une plus grande ambiance conanienne, surtout lorsque c'est le Cimmérien qui s'exprime.

À la fin de l'adaptation, une des choses qui m'embêtèrent le plus fut de faire disparaître Lupalina (alias Samandra), la Maîtresse des loups poignardée dans le dos par Unos. Lupalina et sa sœur Ursla, Maîtresse des ours apparue deux numéros plus tôt, semblent être des équivalents des deux bonnes sorcières dans Le Magicien d'Oz (écrit par L. Frank Baum) : Glinda et la bonne sorcière du nord dont le nom n'est jamais donné. Si c'est bel et bien le cas, il aurait dû y avoir au moins deux autres femmes régnant sur les bêtes du royaume. J'envisa-

geai d'abord de laisser vivre Lupalina mais, en définitive, je décidai de respecter l'original de Gardner. Après tout, Ursla resterait en vie et je pourrais créer une seconde Lupalina pour succéder à la première, si jamais nous le souhaitions. Mais même comme cela, et bien qu'elle n'ait pas porté la tête de loup sexy au moment où elle se fait assassiner par Unos, ça me fit vraiment mal de demander à John de dessiner cette scène. Il arrive parfois que les personnages que nous créons acquièrent une épaisseur qu'ils ne méritent pas.

Je m'écartai de l'histoire de Gardner quand il fallut expliquer comment Conan quitte la région. Dans Conjurer's Curse, le héros barbare Kothar accepte le statut de « premier ministre » que lui confère Stefanya, désormais à la tête d'Alkarion, mais il ne le fait pas avec la réticence qui eût été celle de Conan. Il se rend compte néanmoins qu'il ne peut honorer sa promesse de servir en cette qualité (il y consent simplement pour ne pas blesser Stefanya) et disparaît lentement dans la nuit. Dans Conan n°51, le Cimmérien n'envisage même pas d'accepter l'offre de Stefanya. Il l'installe simplement sur un cheval et l'envoie à la ville avec le conseil de « se rappeler ce que ça fait de se trouver de l'autre côté du sceptre », des paroles de mon invention que j'ai toujours bien aimées, tout comme j'ai toujours aimé l'expression moins originale « la porte cornue du rêve ». Afin de donner une ambiance à la Robert E. Howard, je me dis qu'il fallait ajouter quelques notes élégantes de poésie (dans la mesure de mes capacités), et c'est cela que je trouvai, en ajoutant Stefanya qui touche l'amulette qu'elle porte au cou et verse une larme au moment où elle doit quitter Conan.

Il est clair que ce Conan savait aimer sans avoir de fil à la patte.

Une dernière remarque : comme à peu près toutes les couvertures des magazines Marvel, celles de Conan the Barbarian étaient réalisées après (au plus tôt) l'écriture du scénario et en règle générale après les crayonnés. Ni Stan Lee, ni Marvel, ni moi ne suivîmes la pratique habituelle chez DC consistant à créer une couverture imaginaire (Flash avec une tête démesurément grosse, par exemple) puis à dire au scénariste de se débrouiller pour l'intégrer à l'histoire. Stan pensait qu'une histoire ne valait rien si elle n'avait pas une ou deux scènes susceptibles d'être utilisées pour la couverture.

Comme je l'ai dit ailleurs, John Buscema n'était pas très chaud pour dessiner les couvertures. Il nous faut donc remercier Gil Kane pour les crayonnés d'icelle (et pour chaque numéro de l'adaptation de Conjurer's Curse, à l'exception du premier). Gil fit un bon dessin montrant Conan et Unos se battant dans un escalier de pierre sombre, avec Stefanya recroquevillée entre eux et retenue par une chaîne qu'Unos a passée autour de sa gorge gracieuse. Avant le n°51, l'encrage de couverture avait été effectué par Dick Giordano mais, cette fois-ci, que la raison ait été l'agenda ou parce qu'il en avait exprimé le désir, ce fut Gil qui s'occupa à la fois du dessin et de la finition. Il restitua une illustration particulièrement sombre, sinistre, tellement sombre en fait qu'après sa colorisation, ce n'était pas évident de savoir à quel endroit finissaient les bottes de Conan et où commençait l'escalier. En tout cas, c'est une couverture magnifique et le rayon lumineux qui jaillit des yeux d'Unos ressemble à une décharge électrique, ou alors à un laser.

Après avoir passé six mois à adapter un seul et unique roman pour Conan the Barbarian, je me sentais prêt à écrire un « original thomassien » même si, selon mon habitude, je me servirais d'allusions et de suggestions prises dans les histoires de Robert E. Howard ou dans « A Probable Outline of Conan's Career » (« une chronologie probable de la carrière de Conan »), un travail de recherche rédigé dans les années 1930 par Schuyler et Miller, deux grands amateurs d'heroic fantasy qui avaient écrit à REH afin d'obtenir sa bénédiction pour ce projet.

Mais cette fois-ci, mon point de départ ne serait pas une histoire mettant en scène Conan mais King Kull en personne !

Nous découvrirons tout cela, et bien plus, dans le deuxième volume des Secrets de l'Acier.

Roy Thomas (Avengers, X-Men, Thor...),
l'auteur qui amena Conan chez Marvel
dans les années 70, nous raconte, au travers
de centaines d'anecdotes, ses souvenirs
sur la grande aventure éditoriale du barbare
dans le monde des comics !

Sur plus de 200 pages, richement illustrées,
vous découvrirez, épisode par épisode,
les secrets derrière les histoires et adaptations
des récits de Robert E. Howard, de
Michael Moorcock et de bien d'autres
écrivains de Fantasy !

Une plongée unique dans la conception
des années fastes de l'éditeur Marvel.

Voici le premier volume du
"guide compagnon" pour
les fans du Cimmérien !

28 €
9 791090 314597

© Copyright 2024 Conan Properties International LLC ("CPI")
© Marvel 2024
www.neofelis-editions.com